

CONSOLES

Salut Mario - stop - T'as la meufor? - Stop - Signé: Sonic

CADEAU!

PiN's
STREET FIGHTER II

LE SUPERGAMES SHOW 92:
CONSOLES + CREE LA PREMIERE
EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO

DEMENT ! DECOUVREZ LA NOUVELLE
CONSOLE COMBO. UNE VRAIE BORNE
D'ARCADE A DOMICILE

MATCH

MEGADRIIVE / SUPER NINTENDO
Faut-il attendre les 32 bits?
Le meilleur choix pour Noël !

MEGADRIIVE



SUPER NINTENDO



SEGA



NINTENDO



GAME BOY



ET LES AUTRES

ENQUETE :
FAUT-IL ACHETER
SA CONSOLE
A L'ETRANGER ?

36.15 TCPLUS:
GAGNEZ VOTRE
SUPER NINTENDO
ET DIX CARTOUCHES
DE VOTRE CHOIX !

DEUX NOUVEAUX MARIO!
Super Marioland 2 sur Game Boy, Super Mario Kart sur Super Famicom

L4129 - 14 - 29.00 F



N° 14 NOVEMBRE 1992 - 29 F - BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7.5 S. ISBN 1152 - 8821

SPECIAL JAPON : TMNT ET GAUNTLET SUR MD, RANMA 1/2 SUR SFC

the

best

YOU CAN BUY

for

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
Coming soon on
MEGA
DRIVE



MASTER SYSTEM



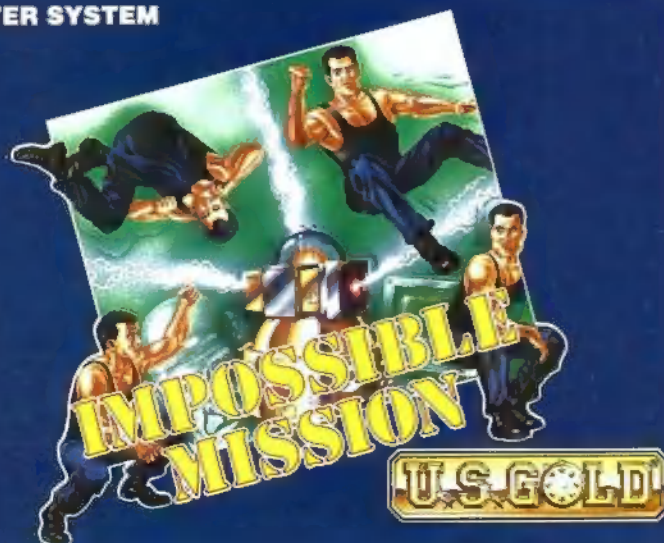
Coming soon on
MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM
Coming soon on
GAME GEAR



MASTER SYSTEM



MASTER SYSTEM
GAME GEAR



your SEGA™

MASTER SYSTEM
GAME GEAR
MEGA DRIVE



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM
Coming soon on
MEGA DRIVE &
GAME GEAR



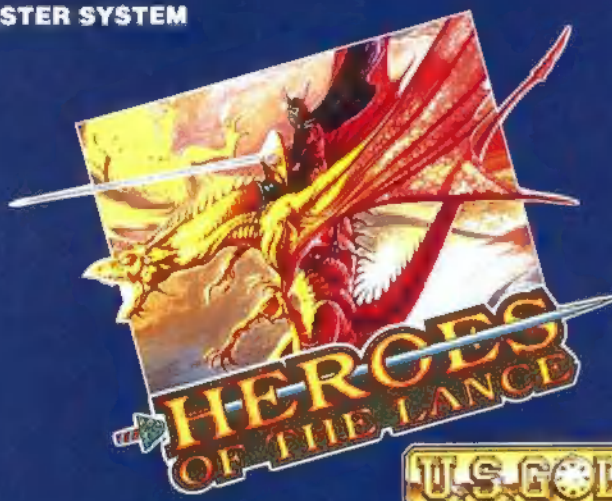
U.S. GOLD!

Coming soon on
MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

MASTER SYSTEM



U.S. GOLD!

OLYMPIC GOLD: © 1992 U.S. Gold Ltd., All rights reserved. WORLD C. LEADER BOARD: WORLD CLASS LEADER BOARD™ © 1991 ACCESS SOFTWARE INC. All rights reserved. PAPER BOY: © 1990 TENGENT INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. INDY: TM & © 1990 LUCASFILM LTD. All rights reserved. (LFL) Indiana Jones, Indy, and LUCASFILM Games are trademarks of Lucasfilm Ltd. All rights reserved. STRIDER 2: © 1990, 1992 CAPCOM USA, Inc. All rights reserved. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM USA, Inc. GODFATHER: TM and © 1991 Paramount Pictures. All rights reserved. The GODFATHER is a registered trademark of Paramount Pictures. U.S. Gold authorised user. OUT RUN: OUT RUN EUROPA™ is a trademark of Sega Enterprises Ltd. © 1991 SEGA ENTERPRISES LTD. All rights reserved. HERCULES: © 1988, 1991 TSR, Inc. © 1988, 1991 Strategic Simulations Inc. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, DRAGONLANCE and TSR logo are trademarks (owned by) TSR, Inc., and used under license from Strategic Simulations Inc. All rights reserved. GAUNTLET: GAUNTLET™ © 1990 TENGENT INC.™ ATARI GAMES CORPORATION. All rights reserved. IMPOSSIBLE MISSION: © 1990 EPTX, INC. All rights reserved. SUPER KICK OFF © 1991 AMCO SOFTWARE LTD. All rights reserved.

FROM



A SERIOUS EXPERIENCE

U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham B6 7AX, England. Tel: 021 625 3366

TOUTES LES CONSOLES

GAME BOY	60
SUPER FAMICOM	64
MEGADRIVE	66
SUPER NINTENDO	68
PC ENGINE	80
NEO GEO	82
SUPER NES	118
MASTER SYSTEM	129
GAME GEAR	132
LYNX	140
NES	144

DEUX SUPER CONCOURS
Deux chances de gagner des Neo Geo dans ce numéro !

MICRO KID'S
TOUTE L'ACTU
SUR TOUTES
LES CONSOLES

Retrouvez les tests frappés du logo "On en parle dans Micro Kid's" dans votre émission préférée.

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

ANOTHER WORLD (SNIN)	22	BEAST (L)	140
AQUATIC GAMES (MD)	92	SIDE POCKET (MD)	98
BEST OF THE BEST (SNES)	118	SPIDERMAN (GG)	136
BLACK HOLE ASSAULT (MD)	122	SPIDERMAN 2 (GB)	146
DUNGEONS & DRAGONS (MD)	72	SPINDIZZY WORLDS (SFC)	116
DYNABLAST (NES)	144	STREETS OF RAGE 2 (MD)	20
FINAL FIGHT (MCD)	18	SUPER MARIO KART (SFC)	64
GAUNTLET (MD)	26	SUPER MARIOLAND 2 (GB)	60
GOLDEN FIGHTER (SFC)	90	SUPER MONACO GP 2 (GG)	142
GREENDOG (MD)	86	SUPER PANG (SFC)	106
HUDSON HAWK (GB)	138	SUPER PROBOTECTOR (SNIN)	58
JAKI CRUSH (SFC)	16	SUPER SPACE INVADERS (GG)	132
JUNKER'S HIGH (MD)	114	TALMIT'S ADVENTURE (MD)	88
KIKIKATAI (SFC)	12	TATSUJIN (PCE)	80
MICKY MOUSE (SFC)	94	TEAM USA (MD)	66
NHLPA HOCKEY 93 (MD)	104	THE KICK BOXING (PCE CD)	120
PAC MANIA (MD)	124	THE SIMPSON'S (SMS)	134
PITFIGHTER (SMS)	129	TMNT (MD)	10
PRINCE OF PERSIA (GG)	148	TRIVIAL PURSUIT (SMS)	130
RANMA 1/2 (SFC)	14	VALKEN (SFC)	76
RUSHING BEAT RUN (SFC)	100	WIMBLEDON (GG)	143
SHADOW OF THE		WORLD HEROES (NG)	82

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

3615 TC PLUS

Gagnez une Super Nintendo et 10 jeux de votre choix sur le service Minitel de Consoles+.

Attention : le seul service Minitel, garanti 100% délire, de Consoles+ est le 36.15 TCPLUS

SPECIAL JAPON

Découvrez les Tortues Ninja et Streets of Rage 2 sur MD, Another World et Ranma 1/2 sur SFC.

MEGADRIVE/SUPER NINTENDO : SUPER COMPARATIF

Attention, le moment du choix final approche. Et s'il valait mieux acheter une Neo Geo ou une Combo ?

ACHETER A L'ETRANGER

Dossier : est-il intéressant d'acheter une console ou des jeux à l'étranger ? Consoles+ vous répond.

VIRGIN DEVOILE SES NOUVEAUX TITRES

Muhammad Ali et Global Gladiators arrivent sur MD!

LA CONSOLE COMBO

Une vraie borne d'arcade à domicile et la présentation de Atomic Robo Kid.



Test somptueux de Super Marioland 2 sur GB. (pages 60 à 63)

LE SUPERGAMES SHOW 92

Rejoignez la première équipe de France de jeux vidéo!

CONCOURS DE SCENARIOS

Jack Lang récompense les lauréats du concours de scénarios.

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA : World Heroes, Hudson Hawk, Hook, Shadow of the Beast, Battletank, Game Watch Mario Bros, Golden Fighter, Remote Control Paddle Sega.

SHOT AGAIN : Spindizzy Worlds, Super Pang.

CHRONOGAMES : Double Dragon 3, Spiderman 2, Greendog, Side Pocket. Et toujours les magazines japonais : SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

NEWS

Ce que les branchés du paddle doivent absolument savoir se trouve dans cette rubrique.

52

DEUX NOUVEAUX SUPER MARIO!

Tests exclusifs: Super Marioland sur GB et Super Mario Kart sur SFC.

60

LES TESTS 16 BITS

Mickey Mouse est l'un des nombreux titres étonnants sur Super Famicom présentés dans ce numéro.

64



Le nouveau hit de Capcom s'appelle Mickey Mouse et c'est sur SFC. (pages 94 à 97)

LES TESTS 8 BITS

Les portables font fort avec Shadow of the Beast sur Lynx et Prince of Persia sur GG.

129

THE KILLER

Ça va chauffer ! Celui que vous attendiez tous, The Killer, commence à assassiner les mauvais jeux.

152

ENQUETE

Vous aimez que Consoles+ vous offre des pin's ? Faites-le savoir avec cette enquête.

156

COURRIER

Wieklen toujours aussi déchaîné (et petit) répond à votre courrier passionné.

160

LES P.A.

Elle vend, elle achète, elle échange, elle crée un club. Les filles jouent aussi.

168

LA HOT-LINE

Tous les mercredis de 14 heures à 18 heures et les vendredis de 17 heures à 19 heures, vous, lecteur de Consoles+, pouvez appeler au (16 1) 46 62 28 02. Axel et Douglas essaieront d'apporter des réponses à vos questions sur le magazine ou sur un jeu en particulier. Attention ! la Hot-Line sera fermée pendant la durée du Supergames Show.



Le monde des jeux vidéo est parfois cruel et sans pitié ! Je viens de passer un mois d'octobre horrible ! Au début du mois, j'ai été invité par Virgin Games à participer à leur séminaire annuel, qui avait lieu cette année à Palm Beach, Etats-Unis. A cette époque de l'année, la température ambiante en Floride avoisine les 30° C, et le taux d'humidité dans l'air est supérieur à 50%. Atmosphère étouffante... Il était convenu que les quelque cent soixante invités de l'éditeur anglais seraient opposés dans des tournois de golf et de tennis : un 18 trous pour les personnalités américaines et un tournoi de double pour les Européens. Etant donné la faiblesse de mon revers à deux mains et le manque de précision de mon coup droit, plus ajusté à une table de ping-pong qu'à un court de terre battue, c'est avec une certaine décontraction que j'abordai mon premier match... Que je pensais être aussi le dernier. Ce que je ne savais pas, c'est qu'il me faudrait jouer six petits matchs d'affilée en changeant six fois de partenaire... Cette formule permettait ainsi aux plus mauvais joueurs de faire équipe avec de véritables as de la balle jaune... Et Robby de se retrouver pour son quatrième duel en paire avec Virginia Wade. Je jouai alors aux côtés d'une Britannique qui avait remporté une fois Wimbledon, l'open d'Australie, les Internationaux de France à Roland-Garros, et trois fois l'US Open, le tout entre 1968 et 1977. Là, ça a été une véritable révélation ! J'oubliai totalement mes angoisses et me découvrit un certain talent pour aligner (à peu près une fois sur dix, mais cela constituait un remarquable progrès) mes adversaires à contre-pied, grâce à un coup droit décroisé le long de la ligne. C'est donc après six heures de tournoi, et alors que je commençais à me trouver bon, que je me suis aperçu que j'avais totalement négligé la présence d'un soleil de plomb dans le ciel de Palm Beach. C'est un Robby rouge écrevisse qui se vit remettre un trophée d'une valeur inestimable (une photo encadrée et dédiée par Virginia, qui pose en ma compagnie, raquettes à la main) pour avoir terminé à la dixième place du tournoi. Le retour vers la France fut dur : les coups de soleil sur les jambes m'ont empêché de trouver une position confortable tout au long des huit heures qu'a duré le vol de Miami à Paris. Oublions la crise de rire générale que provoqua mon nouveau teint lors de mon retour à la rédaction de Consoles+... C'est avec un coussin sous les jambes et sous une épaisse couche de crème pour apaiser mes brûlures que j'ai dû travailler à la conception de ce somptueux numéro du mois de novembre de votre magazine préféré. J'espère que vous comprendrez maintenant que la vie d'un journaliste spécialisé en jeux vidéo n'est pas toujours rose, et qu'elle fut même rouge écarlate pour moi durant ce mois d'octobre.

Robby

EDITO

PC ENGINE :

COTÉ JEU L'HIVER S'ANNONCE TRES CHAUD...

Avec des Hits futurs



FALCON

La 1ère
Simulation
3D sur
console.



**SHERLOCK
HOLMES**

1er jeu
d'aventure
interactif
sur CD



PC KID III,

Celui
qu'on
attendait
tous...

Des titres canons de 149*F à 199*F

POMPING WORLD



Agréable et surpre-
nant voyage à tra-
vers le monde mais
attention à certaines
boules...

RABIO LEPUS



Devenez le lapin le
plus rapide pour sau-
ver le roi d'Honey Land.

SALAMANDER



Dans la lignée de
Gradius Un super-
be shoot'em up.

PARASOL STAR II



Des décors très colorés
pour le monde de
Bubble Bobble qui se
protège toujours de
son parapluie.

DORAMON NOBITA



Le chat Doramon sau-
vera-t-il ses amis per-
dus dans les pages
d'un livre et agressés
par les nombreuses
illustrations...Délicat !

POWER ELEVEN



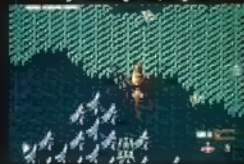
Un superbe foot
où les joueurs ont
un niveau d'hy-
perénergie !!!
N'hésitez pas !

Et 5 packs géniaux de 219 F* à 499 F*...

219 F*

V
O
L
U
M
E
2

CYBER CORE



Survol de paysages
préhistoriques pour
un shoot exception-
nel, scrolling vertical
et latéral.

GOMOLA SPEED



Gros ver de terre, vous
devez parcourir un
labyrinthe parsemé
d'obstacles et d'enne-
mis. Terrifiant !

KLAX



Pas si facile de faire
un Klax ! Il vous fau-
dra construire sans
relâche. Mais vous
aimerez !

FOU

**PC ENGINE
COLLECTION**

499 F*

V
O
L
U
M
E
4

DRAGON SPIRIT



Huit mondes sau-
vages à découvrir.
Méfiance, même les
arbres peuvent
vous poursuivre !

DRAGON SABER



La suite de dragon
Spirit ne déçoit pas et
les ennemis sont
coriaces... Ce shoot
them-up peut se jouer
à deux.

DRAGON EGG



Récoutez de l'argent
et faites du dragon
votre meilleur allié
pour combattre vos
ennemis.

LE NEC PLUS ULTRA



Baisse des prix sur la célèbre PC ENGINE GT, "la rolls des portables"

INCROYABLE

CONSOLE PORTABLE
16 BITS,
256 COULEURS

~~2490 F*~~ **1490 F*!**
GT + 1 JEU

Sciences et Vie High-Tech :

"La GT est de loin, l'appareil que nous avons le plus apprécié, ses qualités techniques la classant très largement au dessus des autres"

Player One :

"La GT reste la star des consoles portables. La plus belle...Bref, la plus classe."

DELIRANT



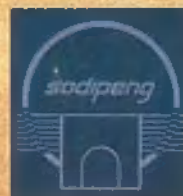
La PC ENGINE DUO, n'hésite pas à faire le saut et réussit sa descente !

CONSOLE CARTOUCHE + CD-ROM
LECTEUR DE CARTOUCHES 8/16 BITS
LECTEUR CD-ROM NEC 3.0
LECTEUR DE CD AUDIO

~~3790 F*~~ **2190 F*!**
DUO + UN JEU SCD 2490 F*
PLUS DE 50 TITRES DISPONIBLES...

EN VENTE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE.

* PRIX PUBLIC GENERALEMENT CONSTATE



IMPORTE
PAR
SODIPENG
SODIPENG
3615

Fais ta prière!



BEAST



LYNX
VIDEO GAME CARD • CARTE DE JEU

Première console portable 16 bits au graphisme époustoufflant, entourée de la plus grande logithèque, la LYNX a été élue «meilleure console portable couleur rapport qualité/prix» par Réponse à tout et Science et Vie High Tech.

50 SUPER JEUX DISPONIBLES. EN COULEUR ET EN STEREO!

APB
BILL AND TED'S
BLUE LIGHTNING
CHESS CHALLENGE
CHECKERED FLAG
CRYSTAL MINES II
GATES OF ZENDOCON
HARD DRIVEN
KLAX
NINJA GAIDEN
PAPER BOY
ROAD BLASTERS
ROBOTRON 2084
SCRAPYARD DOG
SLIME WORLD
SUPER SKWEEK
TURBO SUB
VICKING CHILD
XENOPHOBE
ZARLOR MERCENARY

AWESOME GOLF
BLOCK OUT
BATMAN RETURN
CALIFORNIA GAMES (4 jeux)
CHIP'S CHALLENGE
ELECTROCOP
GAUNTLET
ISHIDO
MS. PAC MAN
PAC LAND
RAMPAGE
ROBO-SQUASH
RYGAR
SHANGAI
STUN RUNNER
TOURNAMENT CYBERBALL
TOKI
WARBIRDS
XYBOTS
jeux à partir de 250 F TTC

NOUVEAUTES

BASKET BRAWL
HOCKEY
KUNG FOOD
STEEL TALONS

CASINO
HYDRA
RAMPART
SHADOW OF THE BEAST

BIENTOT SUR VOS ECRANS

BASEBALL HEROES - CABAL - DIRTY LARRY RENEGADE
DRACULA - GEO DUEL - HYPERDROME - LEMMINGS
NFL FOOTBALL - PINBALL JAM - PIT FIGHTER - RAIDEN
SPACE WAR - STRIDER - VINDICATORS - VOLLEYBALL
DEAMON'S GATE - NINJA GAIDEN 3 - ROLLING THUNDER
WORLD CLASS SOCCER - EYE OF THE BEHOLDER
SUPER ASTEROIDS - DINO OLYMPICS - BLOOD & GUTS
ROAD RIOT 4WD - 720 - NINJA NERD...

DES ACCESSOIRES POUR BICHONNER VOTRE LYNX

Câble Comlynx, pochette, attaché-case, adaptateur de voiture, pare-soleil, pack batteries.

Prix généralement constatés au 01/07/92.

OFFRE SPECIALE

A l'occasion de la sortie de l'extraordinaire jeu Lynx
BATMAN RETURNS.

le PACK BATMAN



La console Lynx + la cartouche
Batman + le câble Comlynx
+ 6 piles + la pochette
L'ENSEMBLE SEULEMENT

990F
TTC

A CE PRIX-LA, QUI VA ENCORE JOUER EN NOIR & BLANC?

ATARI

INFORMATIONS LYNX : 3615 ATARI

ATARI FRANCE - 79, avenue Louis Roche - 92230 Gennevilliers
Informations: 3615 ATARI

Les noms de produits cités dans ce document correspondent à des marques déposées par leurs propriétaires respectifs.



TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES THE HYPERSTONE HEIST

Ça y est! C'est plus qu'officiel! Konami passe dans le camp de la Megadrive. Trahison pour les uns, ouverture pour les autres, les premiers jeux de Konami pour Megadrive font beaucoup parler d'eux au pays du Soleil-Levant. Jusqu'ici, cet éditeur, qui compte parmi les plus importants du Japon, ne travaillait que pour les consoles Nintendo (et NEC). Devant l'orientation des marchés américain et européen, Konami a dû changer son fusil d'épaule, au risque d'avoir désormais des relations un peu tendues avec Nintendo.

Certes, l'accord a été négocié, et l'on remarquera notamment que si la version de TMNT sur MD est très, très proche de la conversion pour SFC, elle en diffère suffisamment pour qu'on ne puisse parler d'un même jeu sur deux machines rivales!

Par exemple, dans cette version aussi, Shredder s'est emparé de la statue de la Liberté, mais ce n'est plus grâce à sa machine à voyager dans le temps qu'il tente d'échapper aux tortues! Il est question cette fois-ci de faille spatio-temporelle et de dimension X!

A part ces petites variations de scénario, le maniement des tortues est identique à celui de la version SFC, y compris en ce qui concerne les projections des sbires de Shredder. De même, deux joueurs peuvent participer à l'aventure en choisissant la bestiole de leur choix: Michelangelo, Leonardo, Raphael ou Donatello!

Le retour des quatre tortues; toujours aussi mutantes et toujours aussi versées dans les arts martiaux.



En mode deux joueurs, chacun d'entre eux contrôle une de ces charmantes bestioles.

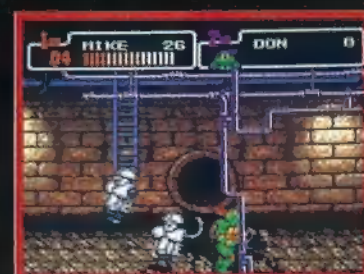


Shredder devant la statue de la Liberté dont il s'est emparé. Quand on sait que la statue est un présent de la France aux USA, on comprend que les TMNT n'aient pu rester impassibles devant un crime aussi odieux!



Il faut vraiment être une tortue mutante et vivre dans les égouts pour faire dans ce genre d'endroit un pas glissé dans les jambes de son adversaire afin de le déséquilibrer.

Un bonus-pizza.



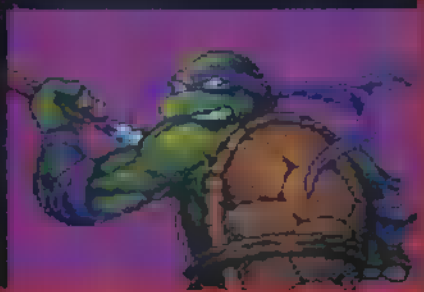
L'attaque des clowns-robots.



Les TMNT écoutent message pirate de Shredder à la TV.



Le ninja bleu avec son sabre s'apprête à vous sauter dessus. Vite, il est encore temps de réagir!



Cette espèce de crocodile mutant répond au doux nom L. Head, et c'est un boss de fin de niveau.



Un bonus-bombe, qui vous transforme en une toupie furieuse et efficace.

KIKIKATAI

SFC



DEC

Sayo San et son compagnon de jeu, le raton laveur, affrontent une épreuve dont dépend l'avenir de leur village. En plein Japon médiéval, un mystérieux sorcier réussit à faire revivre et à contrôler les esprits ainsi que des démons issus tout droit de l'enfer. Ils pullulent déjà dans l'enceinte du temple et menacent de poursuivre leur conquête! Incarnant l'un des deux personnages, ou les deux, vous jouez avec un ami, vous vous lancez dans l'aventure. Objectif: sauver le monde!

Vous projetez sur vos adversaires des plaquettes de bois portant des inscriptions rituelles, ou des feuilles de bambou si vous incarnez le raton laveur. Au fur et à mesure que vous remplissez votre mission, à savoir renvoyer dans les limbes les différentes créatures cauchemardesques, vous bénéficierez de bonus vous permettant de lutter avec plus d'efficacité.

Possesseurs d'une Super Famicom et affolés de la gâchette, le jour de gloire arrivera en décembre. Et n'oubliez pas qu'un bon fantôme est... un fantôme mort!

Méfiance: ces deux lampes de pierre ne sont pas aussi innocentes qu'elles en ont l'air.



La boîte sur votre droite renferme un bonus.



La pluie commence à tomber: c'est le moment préféré par les morts vivants pour passer à l'attaque!

Poursuivi par les singes, vous vous ruez vers un abri plus sûr, tout en projetant vos petites plaquettes.

Protégé par une sorte d'écran mauve, vous affrontez un boss de milieu de niveau.





**BIENVENUE DANS LE MONDE DE POPULOUS
POUR LA SUPER NINTENDO.**

**Le MONDE VOUS
APPARTIENT...**



Voulez-vous devenir le Dieu des dieux ? Faites preuve de courage et faites fonctionner vos méninges en mettant sur pied des plans de bataille pour conquérir plus de 989 mondes. Surveillez de très près votre peuple et votre monde. Combattez plusieurs démons en faisant des miracles. Unifiez votre peuple et faites les dominer le monde.

Dans Populous Super Nintendo, 10 mondes supplémentaires ont été ajoutés aux originaux. Maintenant à vous d'essayer !

**36.15
LUDI
GAMES**



Distribué par
Guillemot International BP 2
56200 La Gacilly

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

Nintendo®, Super Nintendo Entertainment System™, the Nintendo product seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

RANMA 1/2



LE JAPON EN DIRECT

Cette cartouche est la seconde des aventures de Ranma 1/2 sur Super Famicom. Comme la première, elle est tirée d'un "anime" (dessin animé) très célèbre au Japon. Elle met en scène des personnages dont le point commun est la maîtrise d'un art martial. Certains sont particulièrement loufoques, et projettent les objets les plus hétéroclites sur leurs adversaires.

Le jeu, d'un concept proche de celui de Street Fighter, consiste en une série de duels contre différents adversaires. Vous bénéficiez d'une multitude de coups pour remporter la victoire: coups de pied, de poing, balayage, coups de pied sautés, projection, technique spéciale...

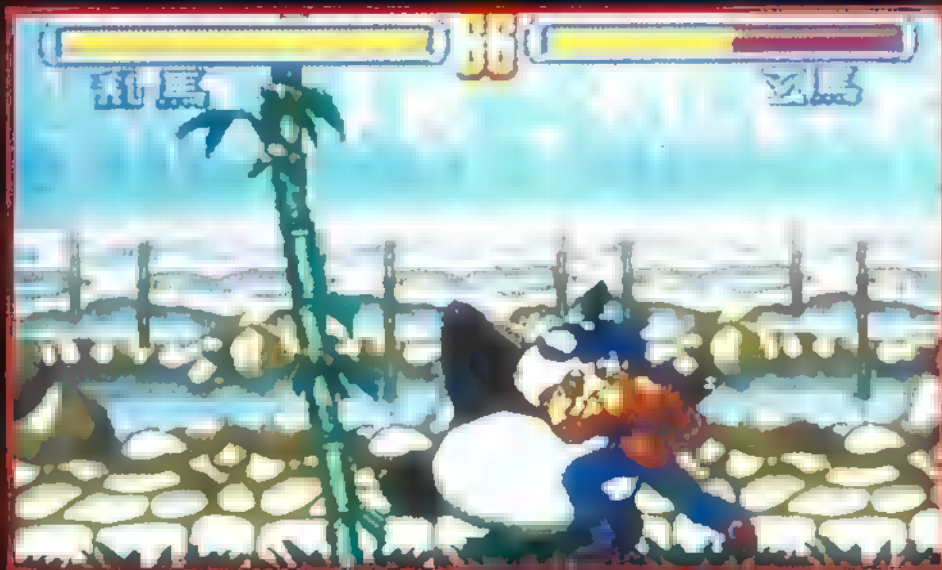
En haut de l'écran, un "thermomètre" montre l'état des forces de chaque combattant. Les combats s'effectuent en plusieurs rounds. Vous pouvez choisir votre adversaire pour chaque combat. Il est même possible de jouer avec un ami en choisissant le même personnage (Okane contre Okane par exemple).



Ces différents adversaires vous attendent de pied ferme.

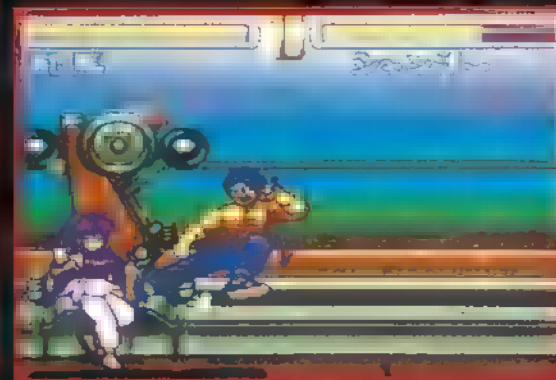
Méfiez-vous du panda: sous son air bonhomme de gros nounours en peluche se cache un redoutable combattant.

Et une petite pirouette pour surprendre l'adversaire!



Ne vous laissez pas distraire par les cris et les encouragements du public.

Lui a-t-on dit qu'on ne frappe pas une fille, même avec une rose?



ECLATEZ VOUS. AVEC LA NOUVELLE CONSOLE D'ARCADE « COMBO AV »



EXCEPTIONNEL !

- CONSOLE 60 Hz - STEREO
- 2 JOYSTICKS
"QUALITÉ PROFESSIONNELLE"
- BOUTONS : 1 PLAYER, 2 PLAYERS
CREDIT - 6 BOUTONS DE TIR
PAR PLAYER.
- LIVRÉE AVEC ALIMENTATION
ET CABLE PERITEL
- ACCEPTE TOUTES LES CARTES
"JAMMA"

IMPORTATEUR EXCLUSIF
EN FRANCE

SOFTAGE / 21 36 37 71

FAX. 21 35 13 90

REVENDEUR, CONTACTEZ-NOUS!

JAKI CRUSH

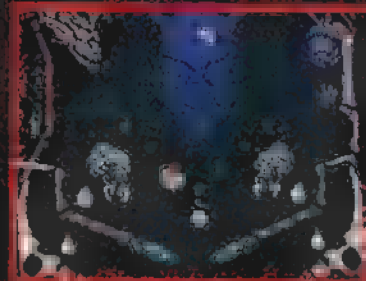


J Crush se veut la suite du célèbre Devil Crush que Compile avait réalisé pour Naxat il y a quelque temps déjà. Il s'agit donc d'une simulation de flipper, bénéficiant d'animations dans tous les sens. Chaque niveau possède un décor propre. La table du flipper est encombrée de petits monstres qui se baladent et qui gênent par leur présence les rebonds savamment calculés de votre bille. Sous les assauts répétés de cette dernière, le décor se modifie. Des plots laissent échapper des créatures qui se mettent à grouiller, ajoutant à l'anarchie ambiante. Un mur défoncé peut livrer de curieux secrets. Des espèces de boss sont à abattre par des coups répétés. Certains endroits spéciaux, lorsqu'ils sont atteints par la boule, donnent accès à un bonus-niveau... Caux-ci sont assez nombreux et viennent rompre la monotonie habituelle des flippers.

Il est possible à tout moment de faire apparaître ou de masquer une fenêtre d'information, en haut de l'écran, qui donne les scores. Deux joueurs peuvent se lancer un défi et s'affronter pour le meilleur score.



Un décor franchement macabre et démoniaque vous attend.



Visez la gaule du diable violet : vous aurez droit à une surprise!

Un des multiples boss que vous rencontrerez lorsque votre bille ira se loger dans des endroits bizarres.



Plus que deux petits obstacles en forme de glaçon à dégommer et c'est gagné!



PAS D'ACCESSOIRES SANS AUDIOSONIC

Quickjoy

SV 131 SUPERSTAR

Super maniabilité, Super performance



AMIGA - ATARI - AMSTRAD

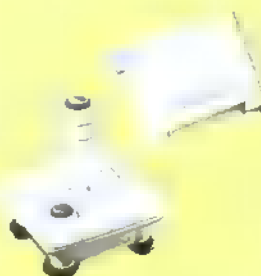


SV 133 MEGASTAR

Pour les Mégadestructeurs.
Pour droiter ou gaucher.
Existe aussi en version
JUNIOR SV 135

SV 203 KIT PC

Stick PC SV 202
Carte PC SV 210
(SV 202 & SV 210 sont aussi vendus séparément)



SV 227 TOPSTAR PC LE MUST SUR PC



PC et COMPATIBLES Existe aussi en version AMIGA - ATARI - AMSTRAD - SV 127 TOPSTAR

SV 433* MEGASTAR SEGA

Pour SEGA 8/16 bits



SV 333* MEGASTAR

NINTENDO



SV 336* PROPAD PROGRAMMABLE

MUST sur console NINTENDO

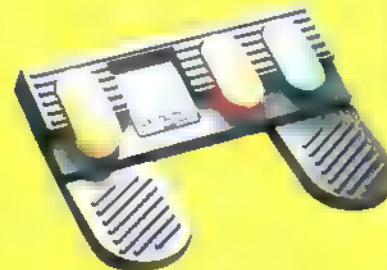


SV 334* PROPAD

Pour SUPER NINTENDO
Existe aussi en version SEGA
8/16 bits SV 434* PROPAD SEGA

SV 329 FOOTPEDAL

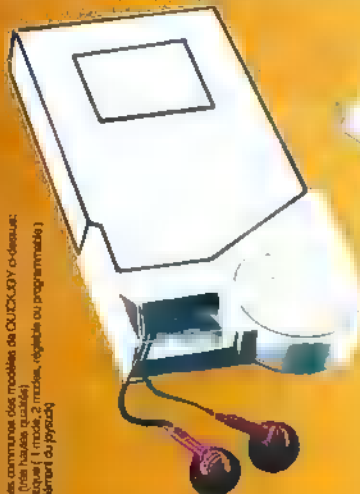
NINTENDO
Un complément à votre manette.
Ensemble programmable pour simulateurs,
shoot them up, etc....
Existe en version AMIGA, ATARI, AMSTRAD,
SV 129 FOOTPEDAL et aussi
SEGA SV 429 FOOTPEDAL SG



CONSOLES DE JEUX VIDEO

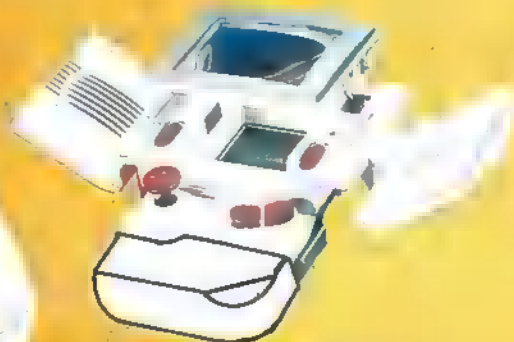
SV 908* HANDY SOUND

Ecouleurs stéréo à enrouleur (adaptable sur GAME BOY)



SV 907* HANDY BOY TOUT EN 1....

Ampli stéréo, 2 haut parleurs, 2 éclairages, loupe réglable,
stick de direction, 2 larges boutons de tir et ... UN LOOK D'ENFER....
(adaptable sur GAME BOY)



SV 900* TURBO CHARGER

Kit Alimentation et chargeur de batteries.
Très haute performance. Sécateur ou allume-cigare.
Version de base avec accus 700 ma. Autonomie sur console en
monochrome 12 heures, en couleur 2 heures. Avec accus 1400 ma
(option): respectivement 24 hs & 4 hs.
COMPATIBLE AVEC CONSOLES PORTABLES
NINTENDO - SEGA - SUPERVISION



AudioSonic

Quickjoy et Supervision sont distribués par:
AudioSonic France 103-115 rue Charles Michels BP 99 93203 ST DENIS Cedex

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés

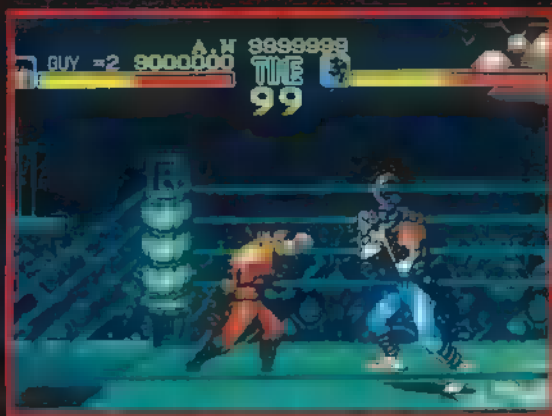
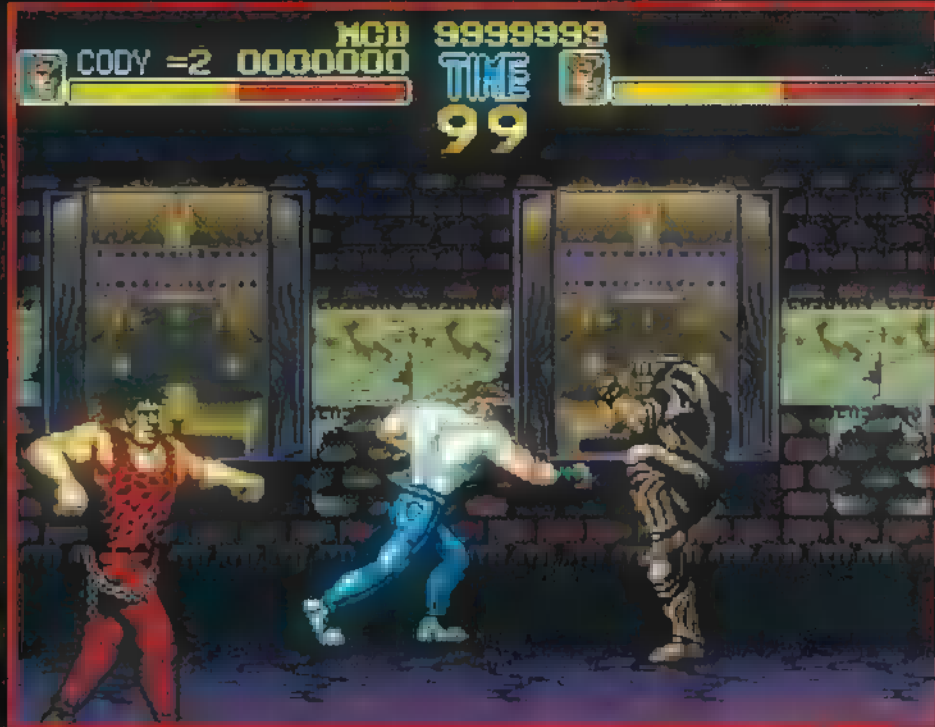
SUPERVISION

SEGA - MCD



DEC

Le gros en rouge, l'ai repéré :
travaille maintenant comme
fausse femme de ménage/vrai
espion pour le compte de
Nintendo! C'est un sadique: il
adore me tirer les cheveux tout
en faisant semblant de m'aider
à passer balai.



En s'y prenant
mieux, Guy
aurait pu
récupérer un
katana!

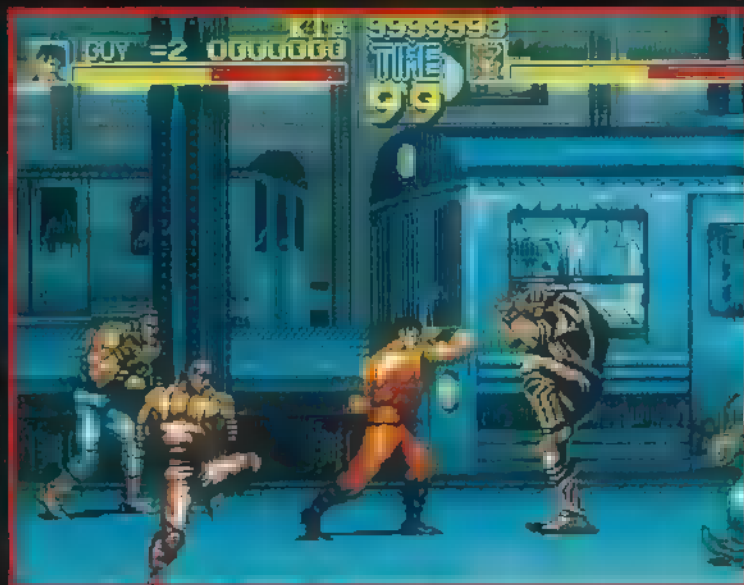
FINA

J'sais, je vous ai déjà parlé de ce titre dans un précédent numéro. Mais reviens dessus pour deux raisons. La première est qu'il s'annonce comme l'un des grands jeux de cette fin d'année. La seconde est que les photos que j'avais montrées dernière fois provenaient d'une version de développement peu avancée. On pouvait voir comment les programmeurs conçoivent un jeu, avec notamment la façon de regrouper sur un écran les différentes positions du sprite d'un personnage. Mais en ce qui concerne la version MCD, les écrans n'étaient peut-être pas assez nombreux.

Rassurez-vous, heureux lecteurs, la banane jaune ne vous oublie pas!

Voici les derniers écrans conçus par l'équipe de développement, directement de Sega chez vous par l'intermédiaire du fabuliste (fabuleux et superbe!) Consoles+. Grâce à un système ingénieux, chaque fois qu'un graphiste a fini un écran de sprites ou qu'un niveau est terminé, j'en ai une copie. Tout d'abord, je me déguise tous les jours en femme de ménage et je furète dans les locaux, l'air rien, en sifflotant "j'ai du bon tabac dans ma peau banane" pour brouiller les pistes. Je fais bien évidemment les poubelles des équipes de développement. Et c'est une tâche ingrate car je suis en compétition avec les espions ninjas envoyés par Nintendo pour tout connaître des derniers projets de développement Sega. Ils sont tous ceinture quelque chose de sumo et passent leur temps à me donner des coups en douce, et ça fait drôlement mal! Mais qu'est-ce qu'on ne ferait pas Consoles+ pour vous, lecteurs!

Ils sont aussi déguisés en femmes de ménage. Ce qui fait que, certains jours, il y a plus de femmes de ménage que de programmeurs dans les locaux: il y a les vraies femmes de ménage, les fausses femmes de ménage de Nintendo, les fausses femmes de ménage du KGB et de la CIA qui se sont trompées d'étage, et moi! On se croirait à un congrès des femmes de ménage!



Quand j'arrive à surprendre une conversation ou à trouver dans une poubelle une preuve manifeste qu'un niveau va être bientôt fini, je passe à la phase deux de mon plan. J'ai loué un placard à balais (normal pour une femme de ménage!) dans l'immeuble d'en face. J'observe à jumelle les écrans des programmeurs et les redessine fidèlement à la main, pixel après pixel.

Bon, il va être l'heure d'y retourner. Bon, mon fichu, je prends mon cabas et j'y repars!

GUY CODY HAGGAR



Height • 5.87ft.
Height • 158lb



Height • 5.97ft.
Height • 187lb



Height • 6.64ft.
Height • 297lb

SELECT PLAYER

Contrairement à la première version SFC Final Fight, on a le choix entre les trois héros du jeu original.



dans (bonnes) œuvres.

il n'en restera qu'un!

L FIGHT

La traditionnelle station de métro, celle qu'on retrouve dans chaque jeu de baston, avec ses tags et ses punks!



Haggar, le roi de la lutte gréco-romaine, en pleine action.

Ouh! Ça doit faire mal, ça!

DU JONCHON ET DU FRU-
DYS JOUEURS NON SQUAD!
N'Y A PAS DE MODE
"DEUX JOUEURS"!

Lors de mes séances hebdomadaires de nettoyage-espionnage chez Sega, je suis tombé sur le compte-rendu d'une réunion qui s'est tenue récemment. D'après ces informations, Sega nage en pleine interrogation existentielle en ce moment. La version "un joueur" Final Fight MCD serait bien avancée mais ils ne savent toujours pas s'ils vont rajouter une version "deux joueurs". L'avantage d'une telle version est bien entendu d'éviter les critiques des joueurs, mais ne pouvoir aller exterminer la vermine en compagnie de leur meilleur ami, qui concluront que Final Fight sans mode "deux joueurs", c'est comme Street Fighter II à un joueur, ou sans Ken! Le problème est qu'une version "deux joueurs" demandera plus de temps et risque donc de faire manquer l'échéance de Noël; de plus, elle est techniquement plus difficile à réaliser. À l'heure où j'écris ces lignes, il semble qu'aucune décision n'ait encore été prise.

STREETS OF RAGE

SEGA - MD

NOV



Les uppercuts d'Axel sont puissants. Ici, il refoule trois voyous d'un seul coup de poing!

Alors que Street Fighter II déchaîne les passions sur Super Nintendo, Sega annonce pour le mois de novembre la sortie d'une nouvelle mouture de Streets of Rage. Histoire de ne pas laisser Nintendo et Capcom seuls sur le marché des jeux de baston, voici donc Streets of Rage 2 sur Megadrive. Devinette: supposons que Nintendo édite un jeu appelé My Sister's Hand ("la main de ma sœur"). A votre avis, comment s'appellerait le jeu équivalent chez Sega?

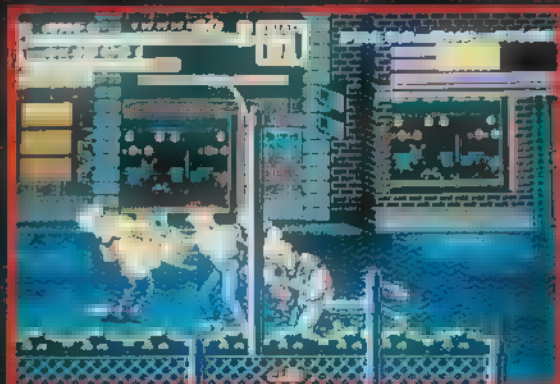
Bref, ce beat-them-up — ou jeu « baffes », comme l'appelle Robby — se veut concurrent direct du hit de Capcom. Il s'agit en fait d'un jeu plus proche d'un bon Double Dragon où deux amis peuvent évoluer de concert dans des rues mal famées pour donner une correction aux voyous du quartier. Axel le beau blond, Blaze la brune sulfureuse, Max la grosse brute et Eddie (alias Albertville) le smurfeur endiablé sont les quatre bastonneurs que vous pourrez choisir en fonction de leurs méthodes de combat.

Nous vous laissons juger de la qualité des écrans et de la taille des personnages de cette version présentée (qui n'était pas encore définitive). Les bandes sonores, signées

Blaze et Axel font ménage à coups de barre à mine.



Max à la rescousse avec une barre à mine. Tous les coups sont permis.



STREETS OF RAGE 2

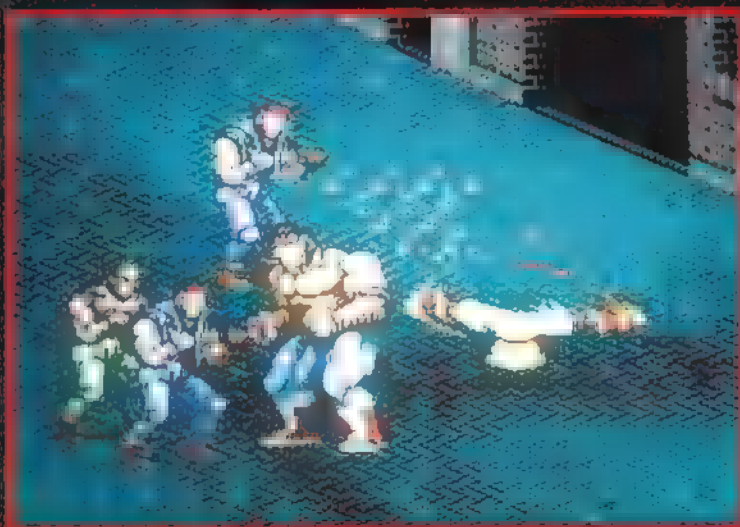
LE JAPON EN DIRECT

Yuzo Koshiro — à qui nous devons les meilleures compositions sur Megadrive —, sont toutes très bonnes. La sortie officielle est prévue pour ce mois de novembre sur Megadrive et devrait rapidement débarquer sur Game Gear. Test complet dès-incésapeu-soument.

Vous remarquerez que c'est le mode deux joueurs qui nous a plus amusé.

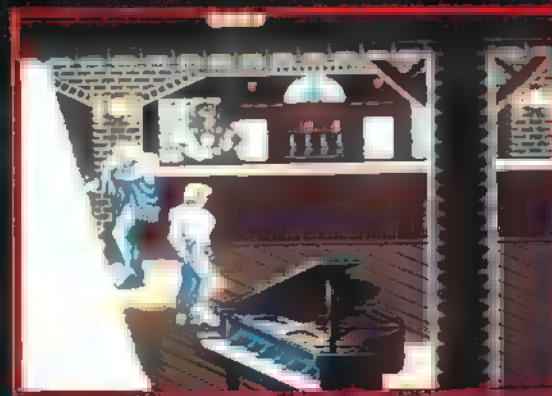
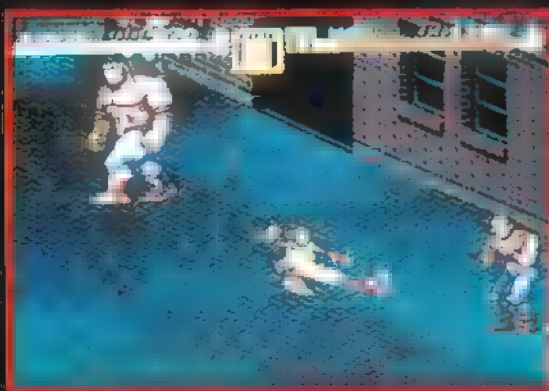


Une démonstration smurf par Eddie, qui s'avère très efficace pour faire le ménage autour de lui.



Blaze règle son compte à un "keupon" à coups de cran d'arrêt.

voire avis, les shoes d'Eddie sont des Reebok ou des Nike?



Explication dans un bar. Blaze essaie de ramener une péripatéticienne dans le droit chemin.

Streets of Rage sera également disponible sur Game Gear et devrait constituer le meilleur beat-them-up sur portable de Sega.

VERSION



"Attention! Axel, tu vas te ramasser un coup en traître..."

SUPER NINTENDO DELPHINE SOFTWARE

Eric Chahi, le concepteur d'Another World, était loin de penser, voilà un an, que son jeu allait faire le tour du monde des micros et des consoles. Son Another World est devenu, en quelques semaines, LA référence dans le domaine aventure/action. Il a su imposer un style de programmation très personnel, mis au service d'une animation

incroyablement souple et de graphismes renversants, à base de polygones pleins. La Super Nintendo est la première console à accueillir ce monument ludique en son sein. Le résultat promet d'être étincelant !

Lester Knight Chaykin, jeune physicien, se retrouve dans un monde parallèle à la suite d'un "coup" de foudre. Celle-ci, en effet, s'est abattue sur ses appareils expérimentaux. Une fois ses esprits revenus, il part à la découverte de son nouvel univers. A partir de cet instant, il n'aura plus une seconde de repos. Un monstre digne des films d'épouvante, sorte de gros lion aux yeux rougis par la haine, vous pourchasse jusqu'à ce que vous parveniez à atteindre le bord d'une falaise. Vous avez échappé aux griffes de la bête pour retomber dans celles d'humains agressifs. Pour retrouver votre "Home Sweet Home", vous devrez libérer les prisonniers qui, comme vous, ont été propulsés dans ce monde inhospitalier. Comme moyen de défense, Lester se sert de ses pieds et du pistolet trouvé au début du jeu. Cette arme lance des rayons laser puissants qui servent aussi à se protéger des tirs ennemis. La réflexion fait aussi partie du jeu. Certains passages s'ouvriront si vous actionnez le bon interrupteur.

Par rapport à la version originale, plusieurs niveaux ont été ajoutés. Comme dans la prochaine adaptation sur CD-Rom, le scénario a été renforcé et des scènes inédites ont été intégrées. Il faudra attendre le mois de novembre pour jouer à Another World sur Super Nintendo.



Ces chenilles ont l'air inoffensif. Pourtant, elles sont redoutables et leur "morsure" signifie la mort du joueur. Un coup de pied bien placé et elles disparaîtront à jamais.



Dans la version Super Nintendo, on retrouve la superbe introduction du jeu micro. Le héros arrive à son laboratoire à bord d'une belle voiture de course.



Gentille la bête ! Mais il ne faut pas l'approcher de trop près ! Gare à l'atterrissage.



ANOTHER WORLD

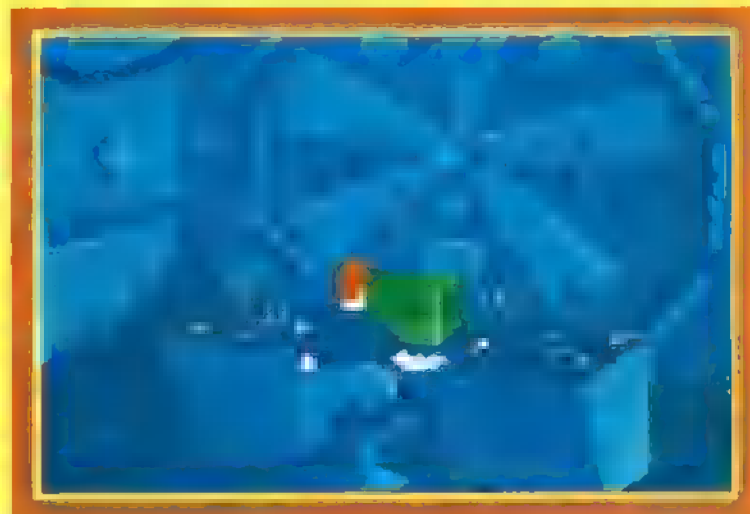
PREVIEW



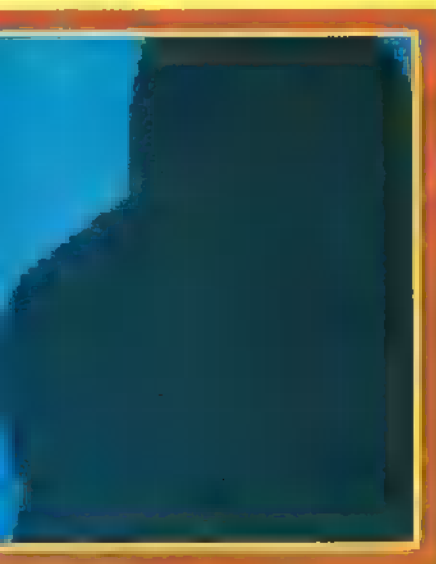
*Vous venez d'émerger d'un bassin.
L'exploration peut commencer.
Dirigez-vous vers la droite...*



Assis tranquillement à votre table de travail, vous êtes à mille lieues de penser que, dans quelques secondes, vous allez être propulsé dans une autre dimension.



Another World n'est pas seulement un jeu d'action doté d'une animation spectaculaire. Une grande partie est consacrée également à la réflexion et à la découverte.



"Hello Boy. Mon nom est Lester Knight Chaykin. Et vous?" La technique des graphismes est basée sur un système original qui combine les avantages de la 3D vectorielle classique et des graphismes en bitmap. Du travail de pro.



NAMCO



Masaya
Nakamura,
le P-DG
de Namco.

Le Galaxian,
l'attraction la
célèbre du
parc.



Pac-Man, gros succès
de l'histoire des jeux
vidéo.

Namco est l'un des plus anciens acteurs du monde des jeux vidéo puisque sa fondation remonte à 1955. Comme la plupart des sociétés déjà présentées, Namco possède trois divisions distinctes.

La première conçoit des jeux d'arcade. C'est à elle que l'on

doit des méga-hits comme Final Lap, Pole Position et surtout comme Star Blade et Driver's Eye, qui poussent la technique de l'animation polygonale jusque dans ses derniers retranchements. Parmi les deux mille personnes qu'emploie le groupe, trois cents ne font que travailler sur les techniques futur qui permettront aux jeux d'être plus performants et réalistes.

La deuxième division s'occupe de développer des versions des jeux d'arcade pour console. Namco travaille sur pratiquement tous les formats de consoles puisqu'on peut voir des versions Game Boy, Megadrive, PC Engine et Super Famicom de ses jeux. Parmi les conversions les plus célèbres, on ne peut pas ne pas citer Pac-Man, dont la ver-

sion arcade date de 1982, ainsi que d'autres hits tels que Rolling Thunders, Splatterhouse ou Wallyrie...

Le troisième département gère le réseau de game centers que possède Namco. Actuellement, il en existe plus de quatre cents répartis au Japon, en Asie et aux USA. Namco s'est intéressé dès 1990 à l'Amérique. Après avoir fondé une filiale là-bas pour distribuer ses produits console, le groupe a acquis Atari Operation qui contrôle un réseau d'une quarantaine de centres d'arcade aux USA. Namco a d'autre part une filiale, Italian Tomato, qui gère une chaîne de restaurants italiens. Pourquoi un tel intérêt pour la cuisine italienne, qui semble à première vue n'avoir aucun rapport avec les jeux

vidéo? Tout simplement parce que Namco, comme les autres grands constructeurs de machines de jeux d'arcade, s'est aperçu que les jeux des prochaines années, ceux qui feront appel aux images synthèses et à la réalité virtuelle, risquent d'être gourmands en place. Or, au Japon, c'est la place qui coûte le plus cher. Les game centers n'occupent le plus souvent que deux ou trois étages d'un immeuble. C'est parfait pour placer des rangées de machines d'arcade telles qu'elles sont conçues actuellement, mais ce n'est pas suffisamment grand pour la prochaine génération. Le prix des terrains à Tokyo et dans les grandes villes japonaises interdit toute construction de grands centres loisir. Aussi, ceux-ci doivent être relégués dans les banlieues. Et seules des compagnies comme Namco, Sega et Cie, qui brassent des milliards, peuvent se permettre de créer de tels parcs. Loin des villes, il faut prévoir tout un ensemble de facilités pour accueillir les joueurs, notamment des restaurants!



La plupart des
hits en arcade
sont adaptés
sur car-
touches pour
consoles.



Les jeux du
futur se prépa-
rent dès main-
tenant chez
Namco.

Galaxian,
l'ultime
jeu
d'arcade?



L'entrée du
Wonder Eggs



Un petit tour
en bateau?



WONDER EGGS: LE PRINCIPAL DES PARCS DE JOUE SÉCON NAMCO

Wonder Eggs est le nom du premier parc d'attraction "new look" Namco. Ouvert au printemps dernier, il se situe à une demi-heure de Tokyo. Conçu dans un style néo-gothico-fantastique, il propose des activités nombreuses et variées. Parmi celles-ci, vous pourrez trouver The Tower of Druaga, un remake du train fantôme Future Coliseum, une course d'auto-tamponneuses. Mais les concepteurs ont innové un peu en rajoutant une sorte de canon-laser qui vous permet d'"allumer" la voiture que vous poursuivez. Des points sont décomptés à chaque fois que vous la percutez ou que vous la touchez avec votre blaster. Lorsque le crédit de points d'un véhicule atteint zéro, elle rejoint le centre de la piste pour s'immobiliser, mettant fin à votre partie. Carnival Arcade n'est autre qu'une grosse salle d'arcade dans laquelle vous pourrez essayer les dernières nouveautés sorties des laboratoires de Namco aussi bien que les petites merveilles des concurrents! Mobius Creek vous emmènera à bord de petits bateaux ronds sur un canal qui fait le tour du parc d'attraction. L'attraction la plus intéressante est un faux hôtel qu'on visite, l'Hotel Ghost. A l'intérieur, une multitude d'effets spéciaux et d'illusions d'optique créent une atmosphère étrange. Le plancher et les murs ne sont pas construits droit, donnant l'impression que le bâtiment est en train de s'affaisser! Enfin, l'attraction la plus marquante du Wonder Eggs reste le Galaxian. Imaginez une espèce de grand tour, pouvant accueillir plus de trente personnes. Au centre, un gros cylindre dans lequel se trouve l'ordinateur qui gère les animations polygonales en temps réel et le matériel de projection. Tout autour de ce cylindre, prennent place les consoles de tir des joueurs. En face d'eux se trouve le mur de la salle qui sert d'écran géant et, comme ce mur est cylindrique, les animations ont lieu sur un écran à 360°! Un vaisseau ennemi peut surgir devant vous, et si vous tirez le ratent, continuer pour faire le tour de la salle en passant devant les yeux des autres joueurs avant de repasser devant vous! Incroyable! Chaque joueur a un viseur et des rayons laser d'une couleur spécifique. L'ordinateur central prend en charge vos victoires pour vous attribuer un score et un grade. L'histoire reprend celle de Star Blade. Vous devrez pénétrer dans les défenses ennemies, traverser sa flotte galactique en évitant les tirs des croiseurs et ceux des intercepteurs, trouver votre chemin à travers un champ d'astéroïdes pour finalement exécuter une attaque au sol sur la planète de l'adversaire et pénétrer par un conduit d'aération jusqu'à l'ordinateur central de l'adversaire afin de le faire sauter!

Volusia

2, rue Millotet

21000 DIJON

☎ 80 57 11 42 OU 80 41 86 43 — Fax : 80 58 09 45

MEGADRIVE

DESERT STRIKE	429 frs
TOKI	429 frs
ALISIA DRAGON	429 frs
JORDAN vs BIRD	429 frs
BULLS vs LAKERS	429 frs
CADASH	429 frs
DV BASKETBALL	429 frs
SPLATTERHOUSE II	429 frs
TAZMANIA	429 frs
TERMINATOR	389 frs
ALIEN 3	389 frs
GREENOOG	389 frs
SUPER HIGH IMPACT	389 frs
TEAM USA	389 frs
NHLPA HOCKEY	389 frs
WORLD TROPHY SOCCER	429 frs
SONIC 2	429 frs
MICKEY and DONALD	429 frs

SUPER NES

CONSOLE + 1 JEU	1490 frs
PILOTWINGS	490 frs
ADDAMS FAMILY	490 frs
CASTELVANIA 4	490 frs
WRESTLEMANIA	490 frs
CONTRA SPIRIT	490 frs
GHOUL'S GHOSTS	490 frs
ZELDA 3	490 frs
RUSHING BEAT	490 frs
NINJA TURTLES 4	490 frs
STREET FIGHTER 2	590 frs
ROBOCOP 3	490 frs
NCCA BASKETBALL	490 frs
DINOSAURS	490 frs
RACE DRIVEN	490 frs
WINGS 2	490 frs
AXELAY	490 frs
SUPER SCOPE	690 frs

NEO GEO

CONSOLE NEO GEO	1990 frs
BURNING FIGHT	690 frs
ALPHA MISSION 2	690 frs
BLUE'S JOURNEY	690 frs
NAM 1975	690 frs
MAGICIAN LORD	690 frs
BASEBALL 2020	690 frs
LEAGUE BOWLING	690 frs
PUZZLED	690 frs
KING OF THE MONSTERS	790 frs
TOP PLAYERS GOLF	790 frs
ROBO ARMY	790 frs
TRASH RALLY	790 frs
EIGHT MAN	790 frs
SENGOKU	790 frs
FATAL FURY	990 frs
FOOTBALL FRENZY	990 frs
ANDRO DUNOS	1290 frs
LAST RESORT	1390 frs
WORLD HEROES	1490 frs
ART OF FIGHTING	1490 frs
SENGOKU 2	1490 frs
VIEW POINT	1490 frs
JOYSTICK	390 frs

SUPER FAMICOM

CONSOLE	1490 frs
ACTRAISERS	290 frs
AREA 88	290 frs
DARIUS TWIN	290 frs
LEMMINGS	290 frs
SUPER R.TYPE	290 frs
SUPER E.D.F	390 frs
SUPER VALIS	390 frs
THUNDER SPIRIT	390 frs
TOP RACER	390 frs
HAT TRICK HERO	590 frs
MAGIC SWORD	590 frs
SOULBLADER	590 frs
ADVENTURE ISLAND	590 frs
PHALANX	590 frs
NINJA TURTLES	520 frs
MARIO KART	520 frs
SONIC BLASTMAN	520 frs
PRINCE OF PERSIA	520 frs
STREET FIGHTER 2	690 frs
JOYPAD	190 frs
JOYSTICK CAPCOM	690 frs

BON DE COMMANDE

C+ 14

Nom : Prénom :

Adresse :

Tél. :

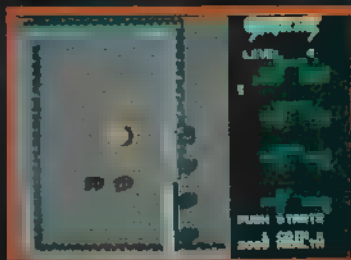
DESIGNATION DU PRODUIT	Qté	Prix
<input type="checkbox"/> Chèque <input type="checkbox"/> Contre-remboursement <input type="checkbox"/> Mandat (+ 35 Frs)	Total :	

Frais de port jeux : 30 Frs — Frais de port console : 100 Frs

* NINTENDO, SUPER FAMICOM, SEGA, MEGADRIVE, NEC, SNK NEO GEO sont des marques déposées

GAUNTLET

Un dinosaure des jeux vidéo fait son apparition dans le royaume des cartouches! Ce jeu d'Atari, qui a remporté un franc succès il y a quelques années, a été converti sur la quasi-totalité des ordinateurs. Dans ce jeu mythique, vous incarnez un aventurier qui doit affronter les multiples dangers que recèle un donjon mystérieux. Après avoir choisi votre personnage, qui va du gros barbare baraqué armé d'une hache au mage versé dans l'art de jeter des sorts, vous êtes prêt à affronter les légions de démons et autres fantômes qui hantent le château. Chaque niveau est un labyrinthe dans lequel il vous faudra localiser la sortie. Il arrive que vous tombiez sur des passages qui vous feront gagner du temps en vous menant directement à un niveau plus élevé. Les salles sont remplies de bonus divers : potions magiques qui vous dotent de sorts particulièrement utiles lorsque vous succombez sous le nombre, nourriture et boisson qui augmentent vos points de vie, clés ouvrant des salles, coffres pleins de trésor...



Les hommes préhistoriques, leurs massues à la main, se ruent vers vous.

Tengen • MD

JANV

Un plat de nourriture qui tombe à pic!



Tout autour de vous, les monstres n'attendent qu'une chose: vous sauter dessus.



Vous venez d'arriver dans un nouveau niveau et déjà les adversaires grouillent.



Vous avez mis la main sur une clé. Profitez-en pour trouver une salle avec de la nourriture car vos points de vie ne sont plus qu'à 208.

BRUITS

SFC CD-Rom. Des informations plus précises commencent à arriver. Comme nous vous l'avions annoncé dans le dernier numéro **Consoles+**, le lecteur de CD-Rom ne sera pas un vrai 16 bits. En effet, seul un des coprocesseurs, le Super FX, sera un 32 bits, alors que tout le reste de la machine, du processeur principal de la console aux autres coprocesseurs, ne sera constitué que de 16 bits.

D'ailleurs, ce qui semble préoccuper actuellement les programmeurs travaillant sur le lecteur CD-Rom de la SFC semble plutôt résider dans les limitations du bus de données. En effet, celui-ci n'est qu'un bus 8 bits. A quoi bon faire pédaler à toute allure les datas grâce à des coprocesseurs 16 ou 32 bits si tout doit être ralenti par le goulet d'étranglement que constitue le bus de données 8 bits?

Un nouveau format. Des réunions au plus haut niveau auraient lieu ces derniers temps entre Sega, Pioneer, NEC et quelques autres. Objectif: la mise au point d'un nouveau format de données proche du LD (Laser Disc). Ce format pourrait être utilisé dans les machines multimédias de loisirs grand public de la prochaine génération, plus particulièrement dans la Gigadrive.

SMSG. Durant le mois d'octobre, une équipe de MSG, société créée par Matsushita et Electronic Arts, est allée rendre visite à toutes les grosses sociétés de développement japonaises (Namco, Jaleco, Capcom, Taito, etc.). Il s'agissait de présenter aux équipes de développement la nouvelle console de MSG, qui sera lancée prochainement sur le mar-

ché. D'après certaines rumeurs, son système d'exploitation serait basé sur Unix. Le recours à ce système d'exploitation pour une machine grand public orientée loisirs serait une grande première. En effet, habituellement, cet OS équipe les gros ordinateurs. Le principal intérêt d'Unix est d'être réellement multitâche et beaucoup plus puissant que tout ce qui existe déjà dans le domaine du jeu aujourd'hui, toutes machines confondues.

Accord Sony/Nintendo. Sony et Nintendo sont finalement parvenus à un accord. Autrement dit, la Playstation va pouvoir enfin être commercialisée! Elle devrait l'être à peu près en même temps que la SFC CD-Rom, c'est-à-dire entre août et décembre 1993. Nintendo licenciera sa puce Super FX à Sony, qui l'incorporera dans sa Playstation. Il devrait donc avoir une compatibilité complète entre les jeux Playstation et la SFC CD-Rom. En revanche, il est possible que Sony propose d'autres fonctions ou d'autres formats sur sa machine, afin d'éviter de produire une pâle copie du SFC CD-Rom de Nintendo.

Dragon Quest V. Comme tous les ans, ça a été la folie à Tokyo lors de la sortie de Dragon Quest V. Ce jeu de rôle soulève l'enthousiasme des foules depuis nombreuses années. Cette année encore, on a vu des files d'attente de plusieurs kilomètres de long, des gens bivouaquer toute une nuit durant devant la porte des magasins de jeux pour être sûrs d'en avoir un exemplaire dès leur ouverture, et même des adolescents en attente d'autres pour les dépouiller de leur précieuse cartouche...



Ludi présente :

"L'homme des airs" contre "Le drôle de moineau"



Les monstres de la Dream Team Olympique en direct sur votre Gameboy!

Jordan et Bird ont collaboré avec l'équipe de programmation, donné les conseils des professionnels puis approuvé le jeu! L'action est modelée sur les compétitions actuelles des pros. Le jeu dévoile les mouvements caractéristiques de Michael Jordan et Larry Bird.



LICENSED BY
Nintendo

JORDAN vs BIRD



Distribuée par
Guillemot International
BP2 56200 LA GACILLY

Disponible sur
GAMEBOY



Jordan vs Bird, One on One and Electronic Arts are trademarks of Electronic Arts. Nintendo, Game Boy, the Nintendo product seal and other marks designated as TM are trademarks of Nintendo.

GRAND CONCOURS

NEO•GEO

organisé par : CONSOLES +, la FNAC & UBI SOFT

QUESTIONS

1. Quel est le nom du jeu de golf

NEO GEO?

1: Top Player Golf

2: PGA Golf

3: World Golfer

2. Combien de megabits y a-t-il
dans King of The Monsters

1: 46

2: 52

3: 55

3. Last Resort est un

1: Beat them up

2: Jeu d'aventure

3: Shoot them up

- QUESTION - SUBSIDIAIRE

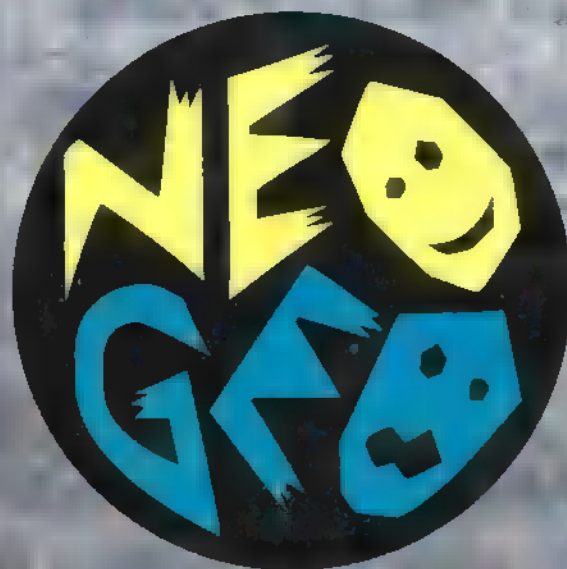
Combien d'exemplaires Mutation
Nation ont-ils été vendus en France
(jusqu'au 31 Octobre 1992)

Les réponses sont à retourner à CONSOLES +
Concours CONSOLES +/ NEO GEO, 9-13, rue
du Colonel Pierre Avia
75754 PARIS Cedex 15 avant le 15/12/92
minuit (le cachet de la poste faisant foi)
Le gagnant devra donner des bonnes réponses
aux trois premières questions et la meilleure
approximation la question subsidiaire

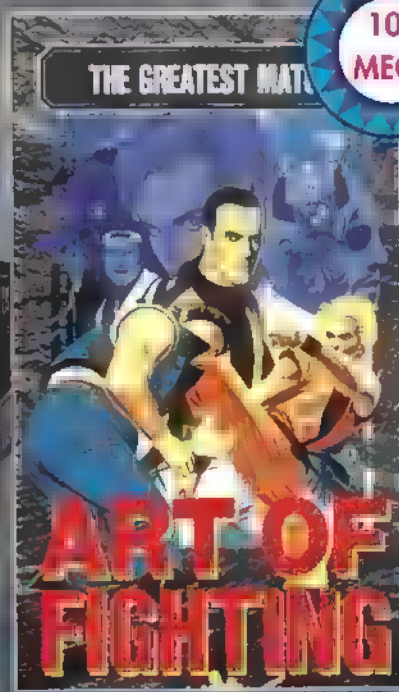
GAGNEZ UNE
CONSOLE NEO GEO ET
SA MANETTE D'ARCADE
AINSI QU'UN SUPER
JEU DE 82 MEGS :
WORLD HEROES



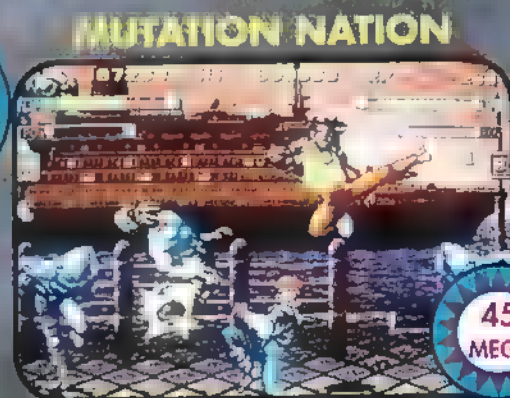
INTERDIT AUX AMES SENSIBLES



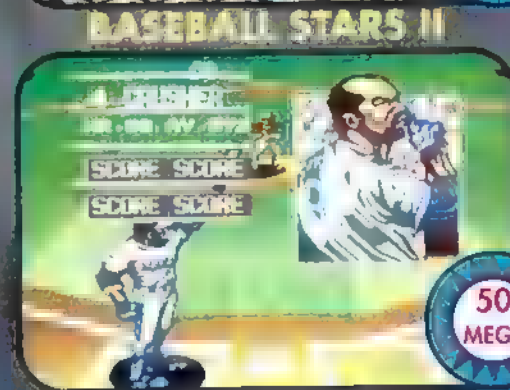
LA CONSOLE NEO GEO,
LE PLAISIR DE L'ARCADE
À DOMICILE !



106
MEGS



45
MEGS



50
MEGS



82
MEGS



46
MEGS

- Un processeur Motorola 68000
- Un coprocesseur ZILOG Z80 entièrement dédié au son : Son stéréo, 15 pistes et 7 canaux
- Des graphismes incomparables : 4096 couleurs simultanément à l'écran; une palette de 65536 couleurs.

fnac

AGITATEUR DEPUIS 1954.

MEGADRIVE

LE COMPARATIF

ATTENTION LES CO

Vous allez commencer à vous en apercevoir sérieusement. Nintendo et Sega ont mis le paquet sur la fin d'année pour se rappeler à votre bon souvenir. A l'approche de Noël, nous allons rentrer dans une période au cours de laquelle les deux géants japonais vont réaliser le plus gros de leur chiffre d'affaires.

Nintendo et Sega entrent donc actuellement dans leur phase de communication maximale. Nous l'avons vu le mois dernier, c'est dans le média le plus porteur — la télévision — que ces rois du jeu vidéo investissent de très grosses sommes d'argent. Vraiment très grosses. A tel point que, à eux deux, Sega et Nintendo ont dépensé plusieurs dizaines de millions de nouveaux francs juste pour faire passer un message: "Achetez ma console et mes jeux, ce sont les meilleurs."

CONTROLLER LE MARCHÉ

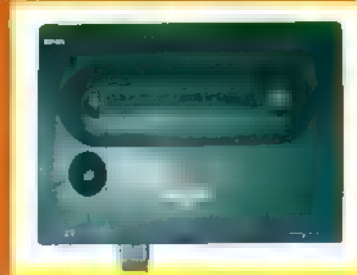
Pour que Sega et Nintendo investissent tellement dans le domaine de la communication, cela signifie qu'ils gagnent beaucoup d'argent sur notre territoire. Chose tout à fait normale me direz-vous: de nouveaux titres de qualité pour la Megadrive et la Super Nintendo sortent régulièrement et remplissent les caisses de ces deux constructeurs.

Il faut savoir cependant que Sega et Nintendo contrôlent totalement le développement et la distribution des jeux destinés à leurs consoles. Et l'un d'eux peut fort bien décider que la société X ne doit pas créer de jeu pour ses machines. De plus, si la société X développe pour Nintendo, elle ne peut développer pour Sega: moins qu'elle ne

possède énormément d'argent). Si elle édite un jeu, elle ne peut le distribuer par un réseau autre que celui mis en place par Nintendo ou Sega. Bref, le développement des jeux pour les "gros" du marché n'est pas autorisé à tout le monde. Ne vous tracassez pas, nous aurons l'occasion de revenir sur ce contrôle du marché en termes plus clairs dans notre prochain dossier.

CHALLENGER N°1: LA NEO-Geo

Nous arrivons tout doucement vers la fin de l'année et déjà certains distributeurs annoncent leur nouvelle politique de prix: histoire de ne pas laisser la totalité du marché à Sega et Nintendo, et de faire réfléchir l'acheteur avant de s'offrir une console de jeu. Ainsi, et c'est une excellente nouvelle, la



Neo Geo de SNK, distribuée sur notre territoire par Guillemot International, voit son prix passer de 2.490 à 1.990 F: 500 F de gagnés sur une machine que l'on peut considérer comme la Rolls

des consoles: voilà qui va enfin permettre à bon nombre d'entre vous de s'offrir cette bête d'arcade dont la liste des titres disponibles s'enrichit doucement mais sûrement. Evidemment, la plupart des cartouches de jeu sont bigrement chères, et seuls les véritables accros pourront se permettre de s'offrir de nombreux titres à plus de 1000 F. Cependant, les vieux titres (et pas les plus pourris) se trouvent pour environ 700 F. Et puis, à long terme, investir sur la Neo Geo peut s'avérer fort intéressant puisqu'on sait la machine très bien dotée techniquement pour accueillir encore pendant longtemps des titres d'excellente qualité. Sans parler de la venue (un jour...) de son lecteur de CD-Rom.

N'oublions pas les machines NEC

Vous êtes très nombreux à trépigner d'impatience en attendant la venue des lecteurs de CD-Rom pour Megadrive ou Super Nintendo. Mais rappelez-vous qu'il existe déjà une console de jeu qui dispose d'un lecteur de ce type depuis plus de quatre ans: La PC Engine de NEC, appelée également Core Grafx, technologiquement moins étoffée que la Super Nintendo, n'en reste pas moins fort attractive. Avec de nombreux titres de très grande qualité, un design révolutionnaire et déclinée sur

une véritable gamme, cette autre console niponne n'a connu qu'un succès mitigé en France. En fait, c'est le désintérêt total



du marché ludique européen de la part de NEC (qui entendait ainsi conserver son image de constructeur d'informatique professionnelle) qui a desservi cette console, totalement révolutionnaire, lors de son arrivée sur le marché.

Et pourtant, cette machine a de très nombreux supporters: n'aurait-ce qu'au sein de vos magazines préférés. Demandez donc à AHL de Joypad, à Iggy de Player. Ou, ou bien à notre fameux Doguy ce qu'ils en pensent.

Là encore, la société Sodibang (qui distribue les consoles de NEC en France) annonce pour cette fin d'année une révision du prix de la NEC DUO. Rappelons qu'il s'agit d'une machine constituée d'une Core Grafx et de son lecteur de CD-Rom dans un boîtier de couleur anthracite au design très réussi. Son nouveau prix: 2.190 F.

Pour ce prix, vous pouvez jouer avec toutes les cartouches (au format carte de crédit) et tous

QUI TUE ! 3^E EPISODE

PAINS ARRIVENT...

SUPER NINTENDO

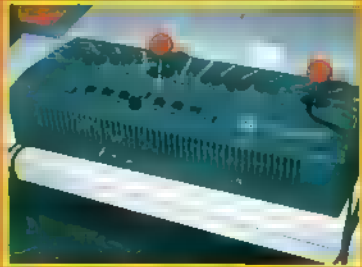
les jeux sur CD-Rom de la console NEC en écouter vos CD musicaux. Avec ces derniers, le lecteur de la DUO vous offre toutes les fonctions d'un lecteur de disque compact classique, et plus encore. Comment peut-on résister à cette machine qui possède tant de charmes ? Il reste un gros défaut : la plupart des textes de jeu sont encore en japonais, et les documentations des jeux débarquant en France par le biais de Sodipeng ne sont que partiellement traduites.

En passant, une autre nouvelle de taille : la Turbo GT (la Core Grafx en version portable reconnue par tous comme un véritable petit bijou, mais trop chère jusqu'à présent) voit son prix diminuer de 1000 F. À 1490 F avec un jeu, la Turbo GT va sûrement voir sa cote de popularité augmenter en France malgré sa gourmandise en piles (6 piles R6 pour un peu plus de deux heures d'autonomie seulement).

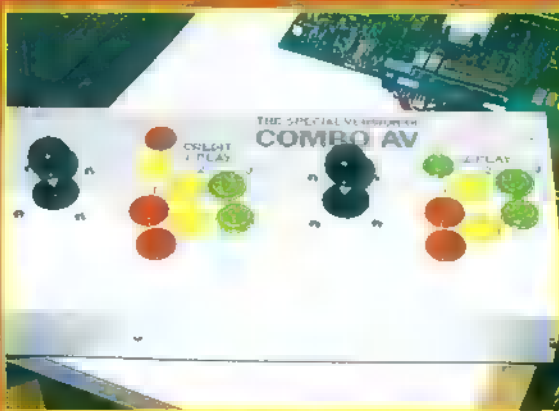
ARCADÉ À DOMICILE

Il existe une autre race de joueurs, "les ceusses" qui n'attendent qu'une chose de leur "console de salon" : retrouver à la maison, sur leur téléviseur, les jeux qui les ont passionnés en salle d'arcade. Si vous êtes de

ceux-là, les consoles d'arcade Kic's et Combo pourront vous procurer un plaisir à la hauteur de l'investissement financier que vous devrez leur consentir. Déjà présentée dans le n°8 de Consoles+, la console Kic's permet d'utiliser notamment des cartes à la norme Jama. C'est la possibilité de posséder exactement ce Defender (de Williams) dans lequel vous avez engouffré bon nombre de pièces de 5 F. Disponible sous plusieurs modèles, il est difficile de trouver en France une console Kic's adap-



tée aux normes françaises de télévision et de courant. Sa cousine germaine, la Combo AV, est en revanche désormais disponible en France depuis peu (voir notre dossier quelques pages plus loin). Elle est de plus toute prête à être utilisée sur un téléviseur Secam avec notre bon vieux courant de 220 volts. Soulignons tout de même que l'achat d'une telle machine se situe dans la catégorie supérieure à celle des consoles grand public que sont les Megadrive et Super Nintendo.



Les parents y regarderont à deux fois avant d'offrir un tel bijou à leur rejeton puisque les cartes (là aussi à la norme Jama) exploitables sur la Combo ne s'achètent pas à la grande surface du coin. De plus, les prix varient de quelque 700 F

pour un vieux jeu à plus de 4 000 F pour une bonne copie de Street Fighter II de Capcom. Mais quand on aime on ne compte pas...

DÈS CONSOLES À L'HORIZON

Nous vous les avions, bien sûr, annoncées en exclusivité dans Consoles+, de nouvelles consoles de jeu plus puissantes, verront le jour d'ici peu. Ainsi, la nouvelle machine développée par Hudson, disséquée par Banana San dans nos n° 10 et 11, devrait être officiellement lancée au Japon pour le dernier trimestre 1993, avec le constructeur NEC pour partenaire. Cette console de jeu, et il est essentiel de noter qu'il ne s'agira (dans un premier temps) que d'une console de jeu, sera dotée d'une très solide base technologique. Effectivement, son cœur sera un microprocesseur 32 bits sous technologie RISC. Pour un joueur, cela ne veut rien dire, mais pour un technicien en informatique, ça autorise des délires assez intéressants. Mais n'ayant pas connaissance de toutes les informations techniques de cette console (Banana y bosse dur), nous soulignerons seulement le fait qu'elle sera beaucoup plus "balèze" qu'une Super Nintendo ou qu'une Megadrive. Même topologie pour la fameuse SMSG 32 bits développée par Electronic Arts (le géant américain du software) et Matsushita (le mastodonte japonais de l'électronique). Le support de masse de cette machine sera exclusivement constitué par le CD-Rom. Pour le reste...

Une chose est sûre, le développement de jeux sur la SMSG sera open (ouvert), c'est-à-dire autorisé à tous les éditeurs du monde entier. J'en connais qui attendent ça avec impatience.



CONCLUSION

Et si, finalement, à force de faire les mêmes jeux, les mêmes campagnes publicitaires, les mêmes cassettes vidéo, les mêmes prix, les mêmes phasers, le même contrôle du marché... Si, finalement, Sega et Nintendo, ne s'occupant que trop de leur rivalité, ne voyaient pas venir le troisième larron ? Celui qui, par exemple, aurait pour sa console une politique de développement totalement ouverte. Celui qui, avant la fin de l'année 1993, oserait sortir son super lecteur de CD-Rom. Ça donnerait quoi ? Des campagnes de pub encore plus présentes de la part des deux grands ? Un rapprochement des deux frères ennemis pour tuer l'intrus ? En fait, on n'ose encore l'imaginer. Ce qui est sûr, c'est que l'avenir (presque) immédiat nous réserve de fort belles choses, qui seront très intéressantes à suivre. Et, au vu des sommes colossales en jeu, le marché du jeu vidéo n'est pas prêt de s'éteindre, et est condamné à encore évoluer.

Robby

ACHETER A

DOSSIER

Acheter à l'étranger, une idée qui évoque pour les uns des merveilles enfin accessibles ou des classiques à prix "coûtant", et pour les autres les galères les plus noires qui donnent envie de se reconverter dans la poésie ou la chasse au dahut. Consoles+ fait le point pour vous éviter que la "bonne affaire" ne se transforme en cauchemar.

Une fois encore, Consoles+ a pensé à vous, et vous livre un dossier complet sur l'opportunité d'acheter à l'étranger. Nos envoyés spéciaux ont parcouru le monde entier, explorant les boutiques les plus reculées, sans oublier d'éplucher les publicités et les petites annonces des journaux indigènes. Deux cent soixante-dix-sept semelles de chaussures ont été usées dans cette folle entreprise (l'un de nos correspondants est un jambiste!) et deux avions-cargos recèlent dans leurs entrailles les revues du monde entier. Bref, on vous a mitonné un dossier aux petits oignons, et il serait dommage de ne pas en profiter. Voici le résultat de l'enquête. Comme vous le savez tous, le marché des consoles de jeu est dominé par les consoles japonaises, seule la Lynx d'Atari parvenant à survivre à ce tsunami. Cette domination japonaise n'a pas que des avantages pour nous. Le marché européen ne représente pour l'empire du Soleil-Levant qu'un marché d'exportation de second ordre, loin derrière le marché américain. Du même coup, les politiques commerciales peuvent tendre à retarder la sortie d'une nouvelle console, pour liquider les stocks des consoles de la génération précédente. Rappelez-vous par exemple le décalage entre la sortie de la Super Famicom (version japonaise) et de la Super Nintendo (version française). Certes, un certain nombre de boutiques se sont spécialisées dans "l'import parallèle", pour répondre à la demande des nombreux passionnés qui ne pouvaient pas attendre. Mais, absence de concurrence aidant, les prix sont souvent élevés. Côté jeux, c'est la même chose: l'importateur "légal" a souvent plusieurs mois de retard sur les importateurs parallèles. Les extensions diverses connaissent quant à elles des bonheurs variés, certaines étant très faciles à trouver et d'autres ne pouvant être dénichées que dans un seul magasin sur l'ensemble de la France! Enfin, les dernières nouveautés en matière de consoles japonaises peuvent très bien ne pas être importées du tout. Pour ces raisons, le joueur impénitent sera amené un jour ou l'autre à loucher sur d'autres marchés, Japon, Etats-Unis et autres pays européens. Nul besoin d'effectuer vous-même le voyage: une simple commande par lettre suffira, accompagnée d'un numéro de carte bleue internationale, moyen de paiement le plus simple. Dans d'autres cas, il faudra dénicher un contact sur place. Voyons maintenant, pays par pays, ce qu'il faut faire et ne pas faire.

JAPON

LES CONSOLES

A Japon, le marché des consoles est florissant. Les magasins de consoles sont aussi nombreux que les cafés chez nous (c'est vous dire!). Sur le marché du neuf, les consoles les plus "modernes", dont Banana San nous entretient régulièrement, sont en vente, tout comme les dernières nouveautés en matière de cartouches et d'accessoires. C'est d'ailleurs seulement là que vous pourrez acquérir l'un des nombreux jeux qui ne sortent pas du marché local, tels que les jeux d'aventures en japonais ou les cartouches "erotiques", par exemple. Les prix sont bien plus bas que chez nous: de 800 à 900 F pour une Super Famicom ou une Megadrive, de 200 à 300 F pour une cartouche dédiée à ces machines.

En dehors des prix, la principale caractéristique du marché japonais est l'importance du secteur de l'occasion. Les prix dépendent, comme ailleurs, de l'équilibre entre l'offre et la demande; les cartouches les plus récentes, les plus renommées étant peu décotées. Mais on peut aussi trouver des cartouches de qualité un peu plus anciennes pour 30% de leur prix japonais d'origine.

Faut-il donc tout commander au Japon "sous prétexte" que c'est moins cher? La réponse doit être nuancée.

Pour les consoles, il faut savoir que, au Japon, elles sont vendues quasiment nues, c'est-à-dire sans jeu supplémentaire, sans transformateur — surtout, sans cordon Péritel. Le problème du transformateur n'en est pas moins un faux problème: les transformateurs "français" conviennent parfaitement et ne coûtent que quelques dizaines de francs.

Le problème du câble Péritel est tout autre. Si vous êtes l'heureux possesseur d'un téléviseur trifonction acceptant la norme NTSC, tout devient enfantin, car il suffit d'utiliser le câble vidéo fourni. Si la console est déjà importée en France, le problème reste simple, puisqu'on peut, dans la grande majorité des cas, commander le câble à l'importateur, les formats étant presque toujours identiques. Toutefois, dans certains cas, l'adaptation n'est pas parfaite, le câble de la Super Nintendo produisant des images délavées avec une Super Famicom. Si la console est très récente et pas encore importée, le problème est beaucoup plus épineux. Il faut alors fabriquer son câble, ce qui demande quelques connaissances en électronique, mais aussi compter avec la disponibilité du connecteur.

CONSEILS D'ACHAT

Pour les consoles classiques, l'absence de jeu associé, de transformateur, de câble Péritel mais aussi de garantie fait chuter d'autant l'intérêt de l'achat au Japon. Pour les

consoles ultramodernes (Combo, Kic's), les vrais accros pourront se laisser tenter, tout en sachant qu'il faut s'attendre à devoir bidouiller. L'usage d'un écran NTSC simplifiant les choses.



Une Game Boy comme ordinateur portable?



La Kic's, l'une des nouvelles consoles qui font rêver les aficionados des salles d'arcade.

L'ETRANGER

DOSSIER

LES CARTOUCHES

Le problème des cartouches est différent. L'achat au Japon fait gagner de 30 à 50% par rapport aux prix pratiqués en import parallèle. La compatibilité est parfaite avec une console japonaise, et possible avec un adaptateur dans la majorité des autres cas (Megadrive, Super Nintendo). Seules exceptions, les nouveaux jeux "de la marque" (jeux Sega pour la Megadrive et Nintendo pour la Super Famicom) contiennent une puce sup-

plémentaire n'autorisant le fonctionnement de ce type de cartouche que sur une console de même origine. En ce qui concerne les extensions, la plupart fonctionneront sans problème.

● vous les joysticks les plus déments, les plus fun. Attention toutefois à certaines extensions très spécifiques. Le tuner japonais de la Game Gear ne vous sera d'aucune utilité, pas plus que le modem de la Megadrive pour jouer en réseau.

CONSEILS D'ACHAT

Acheter cartouches ou extensions classiques au Japon n'est pas une mauvaise idée. Il ne faut pas oublier cependant

d'ajouter les frais d'envoi (150 F environ, d'où l'intérêt de se grouper à plusieurs) et les taxes douanières pour rester en règle.

CONSEILS D'ACHAT

Acheter aux Etats-Unis est encore plus intéressant qu'au Japon. Le choix est presque aussi vaste (en dehors des toutes dernières nouveautés japonaises en matière de consoles), les prix particulièrement attractifs grâce au dollar "faible" et la commande plus facile (l'anglais est plus parlé chez nous que le japonais). Il ne faut pas oublier pour autant les problèmes d'incompatibilité, l'absence de garantie (elle existe, mais on ne peut qu'en avoir recours).

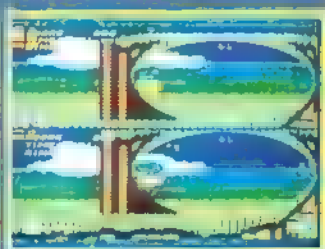


Image de deux cartouches de jeu.

ETATS-UNIS

Sur le marché des consoles est moins impressionnant qu'au Japon, il est cependant très développé aussi aux USA. On assiste parfois à un phénomène curieux: une nouvelle cartouche programmée au Japon peut investir le marché américain quelques jours avant celui du Japon, son pays d'origine. De même, les prix peuvent être encore inférieurs à ceux du Japon: une Genesis (Megadrive) ou une Super NES (Super Famicom/Nintendo) avec un paddle et sans jeu est vendue 500 \$ environ. La Turbo DUO (notre NEC DUO) ne coûte là-bas que 1.500 \$. Mais, encore, se posent des problèmes de compatibilité. Côté vidéo, c'est le même problème que pour le Japon, les deux pays étant aux normes NTSC. Pour le transformateur, vous serez une fois encore obligé de sortir votre porte-monnaie. Il est certes livré, mais en 110 V et avec un format de fiches particulier. C'est dans le domaine de la compatibilité car-

toucher que les choses sont le plus complexes. Ainsi, si les CD-Rom japonais tournent sans difficulté sur la Turbo DUO, les Hucard japonaises nécessitent en revanche un convertisseur (130 \$ environ) pour fonctionner sur la console américaine. Sur Megadrive et Super Nintendo, les adaptateurs permettent plus souvent s'en tirer.



Image de la console avec le joystick et le paddle.

EUROPE

La pénétration du marché des consoles est très différente d'un pays à l'autre en Europe. La France est déjà très bien placée sur ce point, et seuls deux autres pays sont à même d'attirer un Français: la Grande-Bretagne et l'Allemagne. L'Italie et l'Espagne rattrapent leur retard à grands pas, mais ne pourront offrir que des occasions... occasionnelles.

Le problème de compatibilité ne se pose habituellement pas, les différentes versions européennes étant habituellement identiques.

ALLEMAGNE

Le marché allemand est en perpétuelle nouveauté, prêt à s'adapter au plus vite à la demande. Il paraît même que les revendeurs ne dorment jamais. PC Engine, Neo Geo et autres Megadrive sont aussi connues que chez nous. Les prix officiels pratiqués par les grandes chaînes sont très proches de ceux du marché français, voire supérieurs. La Deutsche Mark est une monnaie forte, ne l'oublions pas: de 300 à 350 F pour une cartouche NES, près de 400 F pour un jeu Megadrive, et 240 F pour une cartouche Game Boy.

Toutefois, certaines boutiques spécialisées peuvent passer les prix ou proposer des



Image de la console avec le joystick et le paddle.

DOSSIER

soires, d'un exotisme raffiné. Mais pour les découvrir, il faudra parcourir les annonces des magazines allemands spécialisés. Les grandes villes (Berlin, Cologne et Francfort) offrent une opportunité supplémentaire: elles sont le lieu de foires-expositions, rendez-vous des passionnés micros et consoles, et sont propices à d'excellentes affaires, pour peu que l'on ne recherche pas la dernière nouveauté.

GRANDE-BRETAGNE

Grande-Bretagne a toujours bénéficié d'un marché ludique extrêmement développé, même si la force des micros a un temps ralenti le développement des consoles. Le marché est maintenant aussi large qu'en France et ce qui concerne l'import parallèle en provenance du Japon, et peut-être même davantage pour les jeux américains. Le marché de l'occasion y est également florissant. Les prix des consoles sont en général légèrement en deçà des prix français: un peu plus de 1000 F pour une Megadrive avec un joystick et Sonic, 900 F pour une Game Gear livrée avec Columns et l'adaptateur pour cartouche Master System, 900 F pour une Super NES Périlal nue (un joystick) ou encore 1 530 F pour cette même Super NES accompagnée du Super Scope. Les jeux révèlent la même type d'écart: moins de 500 F pour Street Fighter II, à peine plus de 400 F pour Axel et Addams Family sur Super NES, etc. De plus, les extensions originales sont souvent mieux distribuées qu'en France.

Les prix n'ont rien de remarquable par rapport à notre PC. En fait, c'est tout.



CONSEILS D'ACHAT

Si les prix sont moins gratifiants qu'aux USA ou au Japon, l'achat de consoles et de cartouches en Grande-Bretagne peut se révéler très intéressant, d'autant que les commandes et le paiement sont faciles et les incompatibilités presque inexistantes. Il ne reste plus que le problème de la garantie.

En revanche, l'achat en Allemagne ne se justifie guère, sauf à l'occasion d'une foire, et tout en ayant toujours à l'esprit que la tenue du deutsche Mark ne joue pas en notre faveur.

CONCLUSION

Finalement, acheter à l'étranger peut être envisagé, mais à condition de connaître parfaitement les interactions entre consoles et cartouches des différents pays, sans oublier le format d'affichage. Toutefois, l'achat systématique semble à proscrire, ne serait-ce qu'en raison de l'impossibilité de bénéficier d'une garantie quelconque. Alors, à bon entendeur, salut.

Dossier réalisé par Spirit, avec l'aide capitale apportée par Banana San, Robby et Eva Hoogh.



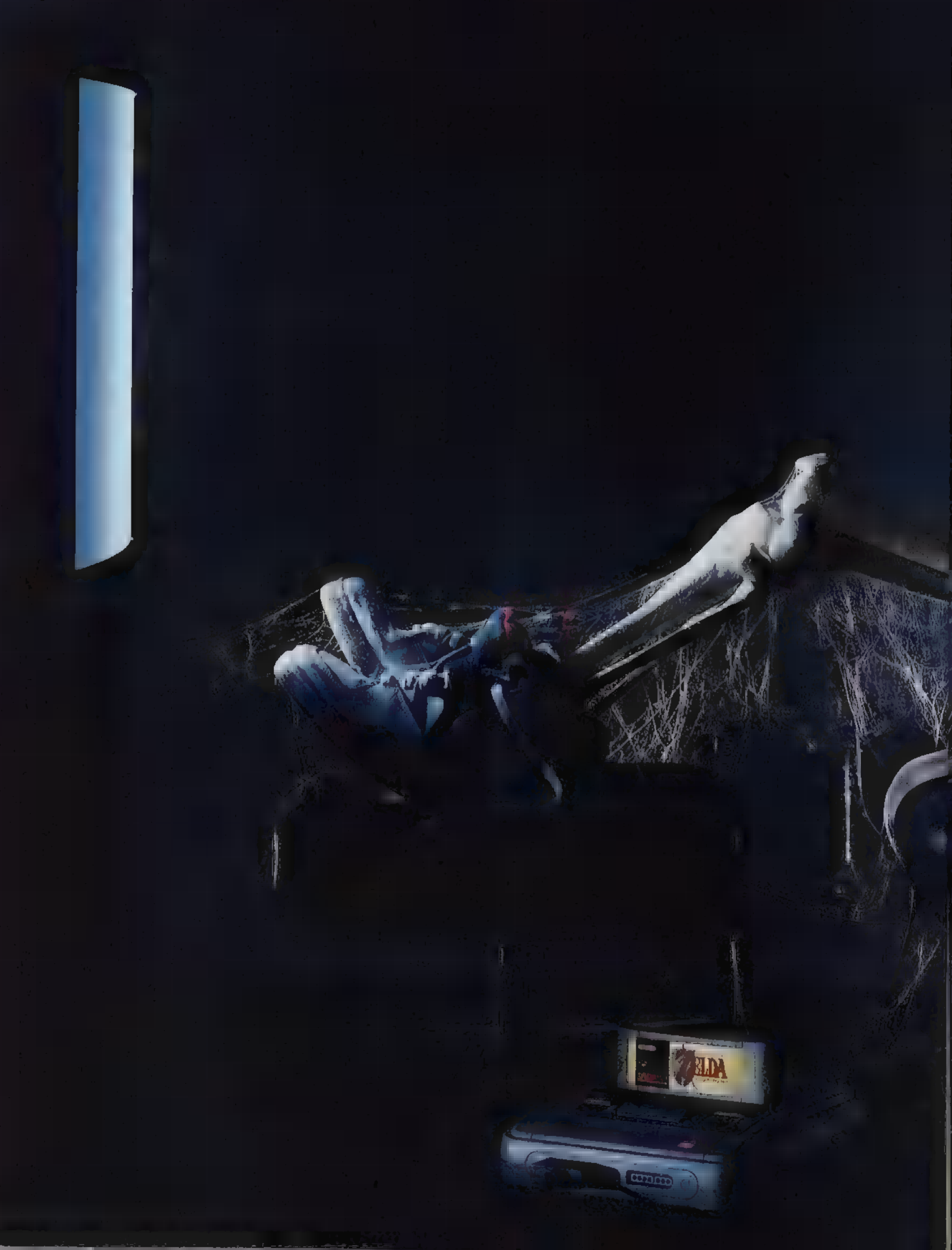
Wonder Mega.
Megadrive-CD



Handy Kit: toujours rêver sur Game Boy sans oser demander!

TC PLUS
3615
RUBRIQUE
JEUX

**COMBIEN
DE TEMPS
VOUS
FAUDRA-T-IL
POUR
FINIR
ZELDA III ?**





SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Rien de prévu pour le prochain millénaire ?

Parfait. Appuyez sur le bouton "start".

Zelda III, c'est plus de régions, de niveaux, de monstres, de mystères, qu'il n'est possible d'imaginer dans un jeu vidéo.

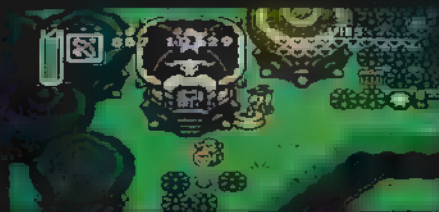
Pas une minute de répit.

Votre quête héroïque dans l'ancien temps vous transporte du Monde de la Lumière au Monde des Ténèbres.

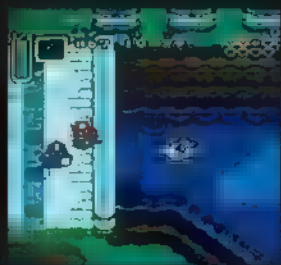
Avec les graphismes 16 bits vos ennemis prennent une dimension diabolique.

Avec le son digital 8 pistes vous entendez tout, craquement des escaliers, grondement des chutes d'eau, crépitement de la pluie.

Et pour la première fois, les textes, y compris l'appel télépathique de Zelda à Link, sont intégralement traduits en français.



Dans vos chaussures Pégase, préparez-vous à courir à une vitesse surhumaine.



Apprenez à vous battre dans les forêts et les marais, armé de votre bâton de glace ou de votre boomerang. Vous sauverez Zelda. Vous prendrez possession de l'Épée Suprême. Vous serez victorieux du grand sorcier Agahnim. Mais vous ne serez pas encore au bout de vos peines. Zelda III. Vous pensez en avoir fini. Mais c'est juste le début.



TILT **CONSOLES**

**NE RATEZ PAS
LE GUIDE DES TILT D'OR**

**CETTE ANNEE
TOUS LES MEILLEURS JEUX
SUR MICRO ET SUR
CONSOLES**

EN VENTE LE **5** DECEMBRE 92

REPORTAGE



PALM BEACH VIRGIN DONNE LA LI

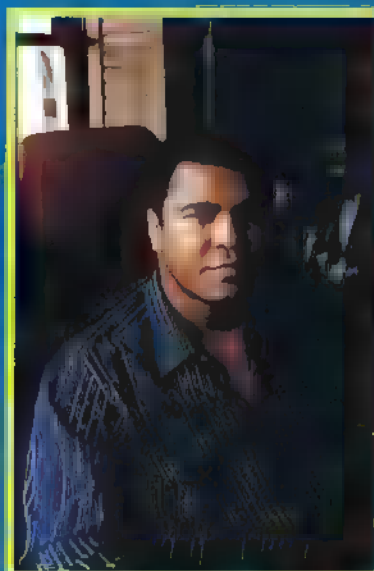
Du 30 septembre au 5 octobre, Virgin Games organisait son deuxième Annual Golf & Tennis Classic, séminaire prestigieux où étaient conviées pour l'occasion toutes les personnes qui permettent à la société anglaise de distribuer et de faire connaître ses jeux dans le monde.

Ainsi, un groupe de revendeurs, distributeurs et journalistes américains stationnèrent pendant trois jours à Jacksonville, alors que leurs homologues européens étaient logés au Breakers Hotel de Palm Beach, dans la cité des millionnaires américains. C'est dans cet hôtel de classe internationale, en bordure de l'océan Atlantique, que les deux groupes d'invités furent réunis pour s'affronter lors des tournois de golf et de tennis, le dernier jour du séminaire.

Nous avons pris connaissance des nouveaux titres sous licence de Virgin Games, sur lesquels nous reviendrons amplement dans les prochains numéros de Consoles+ (lorsque nous aurons pu y jouer!), exclusivement construits autour de personnalités prestigieuses: Greg Norman et Juan A. "chichi" Rodriguez pour le golf, Earvin "Magic" Johnson pour le basket-ball et Muhammad Ali pour la boxe.

STANDING OVATION POUR MUHAMMAD ALI

Il y a des rencontres qu'on ne fait qu'une fois dans sa vie. C'est sûrement ce qu'ont pensé les cent soixante invités de la soirée de gala du séminaire, qui ont applaudi debout et pendant cinq minutes l'homme qui entra alors dans le salon de réception. Muhammad Ali, le plus grand boxeur de tous les temps et sportif le plus reconnu dans le monde, venait de faire son apparition. Nous reviendrons largement sur ce personnage lorsque nous tiendrons entre nos mains la cartouche de SON jeu sur Megadrive: Muhammad Ali Heavyweight Boxing.



Muhammad Ali, le sportif le plus reconnu dans le monde, bientôt sur Megadrive.

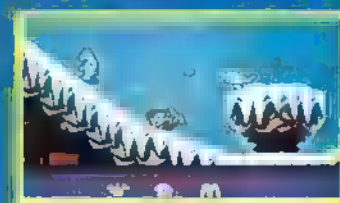
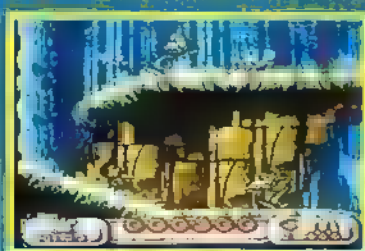
CHRONIQUE D'UN HIT ANNONCE: GLOBAL GLADIATORS

Un autre gros "coup" de Virgin Games est sans doute ce jeu sur Megadrive édité avec le sponsor des fast-food Mac Donald's. Son nom: Mick & Mack as the Global Gladiators. Ce jeu de plates-formes possède tous les atouts du mega-hit interplanétaire. Il a été pensé de façon à tirer le meilleur parti des caractéristiques de la Megadrive, sans tomber dans des délires techniques de programmation nuisant à la jouabilité du jeu. Il en résulte un authentique jeu d'action pure, procurant un réel plaisir de jeu grâce à une excellente jouabilité. Son programmeur s'appelle David Perry. N'oubliez surtout pas le nom de cet Anglais qui s'était déjà superbement illustré en réalisant quelques produits fort intéressants pour le compte de Probe Software. Si vous possédez encore un Amstrad CPC quelque part dans votre grenier, vous vous rappelez avec nostalgie les excellents Trantor, Savage ou Dan Dare III. Le transfert de cette machine avec son microprocesseur Z80 au 68000 de la Megadrive s'est plutôt bien passé, et c'est à David que vous devez Terminator sur 16 bits de Sega (réalisé avec son pote, graphiste Nick Bruty). Depuis, David Perry travaille plein temps comme développeur pour la branche américaine de Virgin Games.

Global Gladiators sera commercialisé la mi-novembre aux Etats-Unis. Sur les milliers de cartouches qui inonderont les boutiques américaines, dix d'entre elles seront dotées d'un prix de 10 000 dollars. Si l'un des heureux acquéreurs parvient à terminer le jeu dans son intégralité, un écran spécial apparaîtra pour lui indiquer comment recevoir son "petit" lot. Si ce type d'opération n'est pas envisageable sous cette forme en France, Virgin Games et Mac Donald's entendent bien réaliser de grosses opérations de promotion autour de leur jeu. Après avoir pu faire quelques parties de Global Gladiators sous le soleil de Floride, j'ai hâte d'en écrire le test complet...

Global Gladiators est constitué de quatre mondes différents représentant

douze niveaux de jeu de difficulté croissante et délire total.



BEACH TE DE SES LICENCIES



REPORTAGE



Notre Robby Barbe (alias Robby) a quelques tables de Muhaime...



pour de l'improviser la censure dans les jeux vidéo. Les acteurs y

jouent le rôle (d'où le nom) d'un personnage qu'ils n'ont jamais endossé (programmeur, distributeur, revendeur, éditeur).

Nikki Hemmings, de Virgin Angleterre, présente un tournoi Speedball 2 opposant journalistes anglais (Andy Smith, de Future Publishing, et Tim Boon, d'EMAP) français (Stéphane Lavoisard, de Génération 4, et AHL, de Joystick).

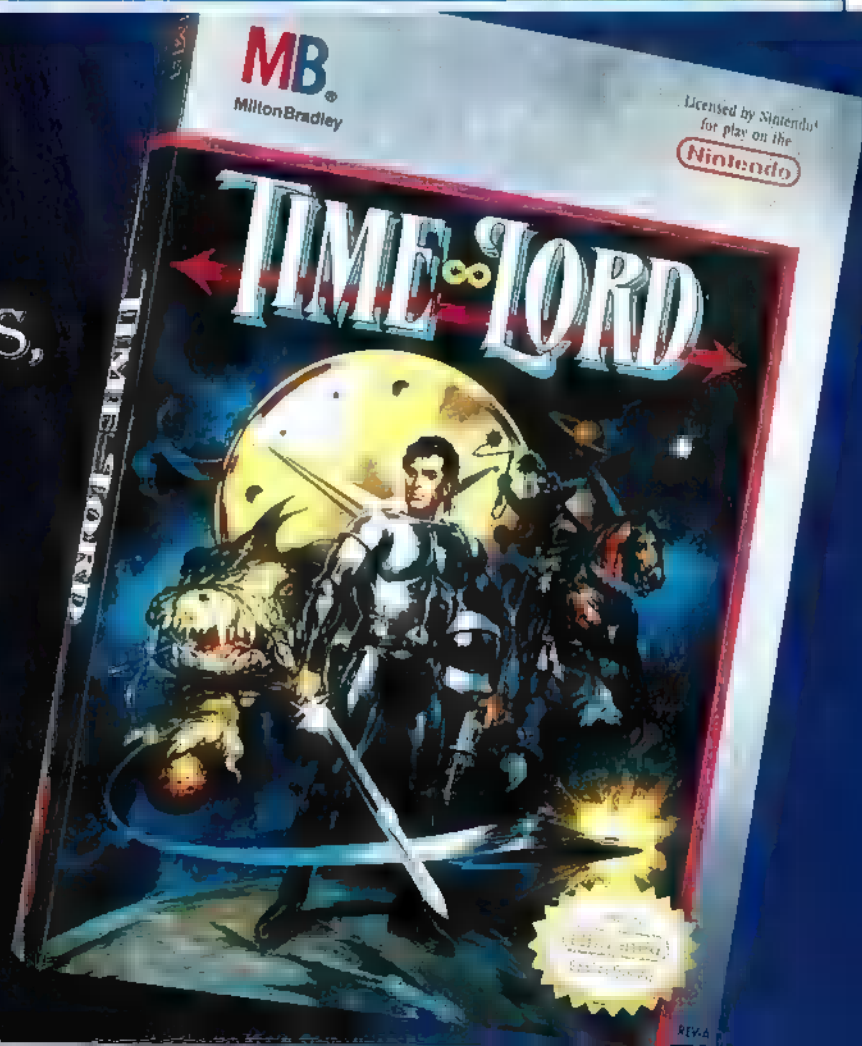
La "paire qui tue" du tournoi de tennis: Michael Paul, du magazine allemand Video Games, Robby "l'as le meufor?" Consolest.



Partie de football improvisée dans le centre de Palm Beach avec Philippe Martin (Player One), Michael Paul (Video Games Allemagne), Thierry Braille (Virgin France) et Stéphane Lavoisard (Génération 4).



MALGRÉ LA PEUR
IL FAUT
TRAVERSER LE TEMPS,
C'EST
L'ULTIME ESPOIR
POUR
SAUVER LE MONDE.



TEST

COMBO

COMBO AV: DU TONNERRE!

La Combo AV, intitulée aussi "The Special Version of The Combo", est une authentique console d'arcade, dans la lignée directe de la Neo Geo et surtout de la fameuse Kic's, que nous vous avions présentée il y a quelques mois.

En fait, on observe tout de suite deux avantages sur ses deux concurrentes. Contrairement à la Neo Geo, ce sont les vraies cartes utilisées dans les bornes d'arcade, au format "Jamma", que cette console accepte directement. Et, tandis que la Kic's restait un objet rare, qu'il fallait mériter en enquêtant, en parlant japonais, en attendant des mois, etc., la Combo elle, sera facilement disponible.

ELLE DEPASSE LES BORNES!

Comment se présente-t-elle ? C'est un boîtier métallique d'environ 80 cm de longueur, 25 cm de profondeur, et 15 cm de hauteur. Vous trouvez sur le dessus deux manettes et la paquette de 15 boutons d'action, jaunes, rouges et verts. Bref, c'est un véritable pupitre d'arcade, plus

Deux manettes en métal, surmontées

de boutons en plastique : bonne prise

main et solidité. Six boutons d'action

chaque manette, pour un jeu à

un ou deux joueurs, et 15 boutons de

commande pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

pour le jeu. 2 joueurs, 1

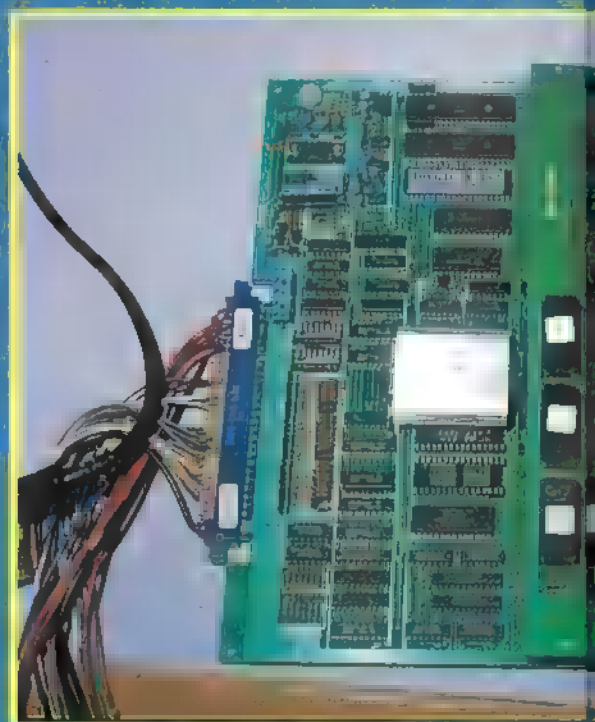
grand comme que certains énormes, stable, prêt à encaisser les combats les plus rudes. La qualité des manettes restitue exactement la sensation "borne d'arcade" : bonne prise en main, précision et finesse.

Les boutons d'action sont bien conçus : leur course d'enfoncement est très réduite, pour ne pas retarder la transmission de la commande; en même temps, en cas de pressions successives rapides, chaque action reste distincte.

Enfin, le boîtier est remarquablement lourd pour ne pas voler aux quatre coins de la pièce dès que le combat se précipite. Dommage seulement que son socle soit en métal lisse, avec une tendance à glisser sur le tapis ou on le pose.

Les amateurs de confort et de précision ajouteront des patins antidérapants (pour la table, pour la qualité de jeu). On trouve à l'arrière un interrupteur, un fusible très accessible, et un câble d'alimentation tout simple, puisque le tréfonds est à l'intérieur du boîtier.

La Combo se connecte à un moniteur ou à une TV par un cordon péritel RVB absolument classique; seule restriction: c'est du 60 Hz, mais vous avez l'habitude. Il aurait été dommage de brider une telle console à 50 Hz!



GROSSES CARTES...

La carte vient se connecter par un câble sur le côté droit de la Combo. Les cartes Jamma de bornes d'arcade sont des cartes de près de 30 cm de côté, l'équivalent de deux Megadrive côte à côté. La carte-test que nous avons eue était nue, mais l'important est que les cartes seront certainement sous-peu, c'est moins beau, mais plus sûr pour la durée de vie du programme. Au-dessus du connecteur de carte, on trouve une trappe dans le boîtier, et plein de petites choses étonnantes: des Led rouges qui s'allument pour contrôler chaque direction des joysticks et chaque bouton de feu. A quoi ça sert? On ne sait pas, mais c'est utile. Plus utiles, de minuscules boutons permettent de régler l'équilibre des couleurs à l'affichage; on peut ainsi obtenir un bon rendu en s'adaptant à n'importe quel type d'écran. Enfin, trois boutons de réglage des commandes: on dose ainsi la vitesse de réaction des manettes et des boutons. Une mention spéciale pour le son: il passe simultanément par un haut-parleur intégré à la Combo elle-même, et par le haut-parleur de la TV ou du moniteur. Résultat, une stéréophonie de l'enfer de Zeus, avec une puissance et une qualité de rendu étonnantes!



BO AV

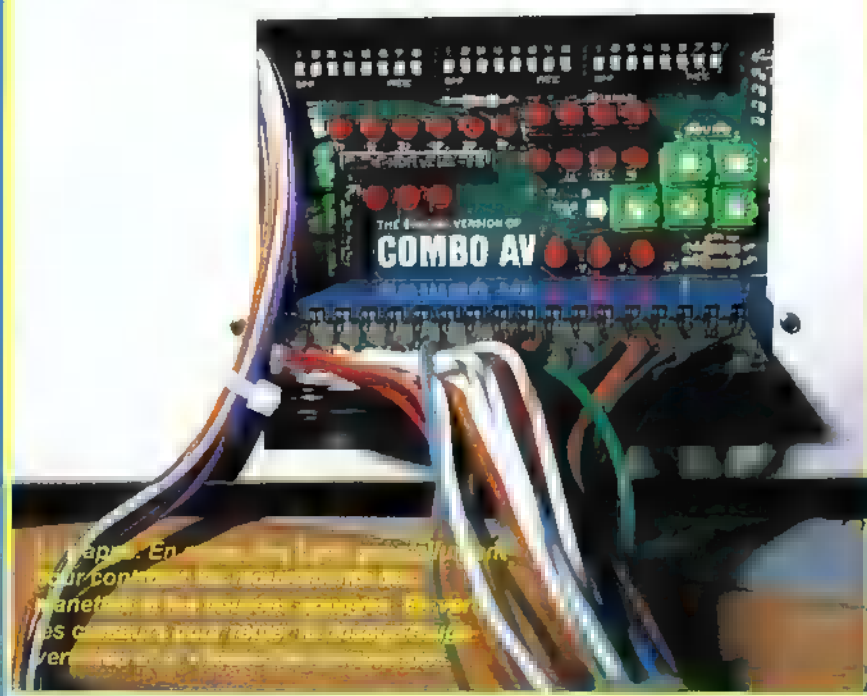
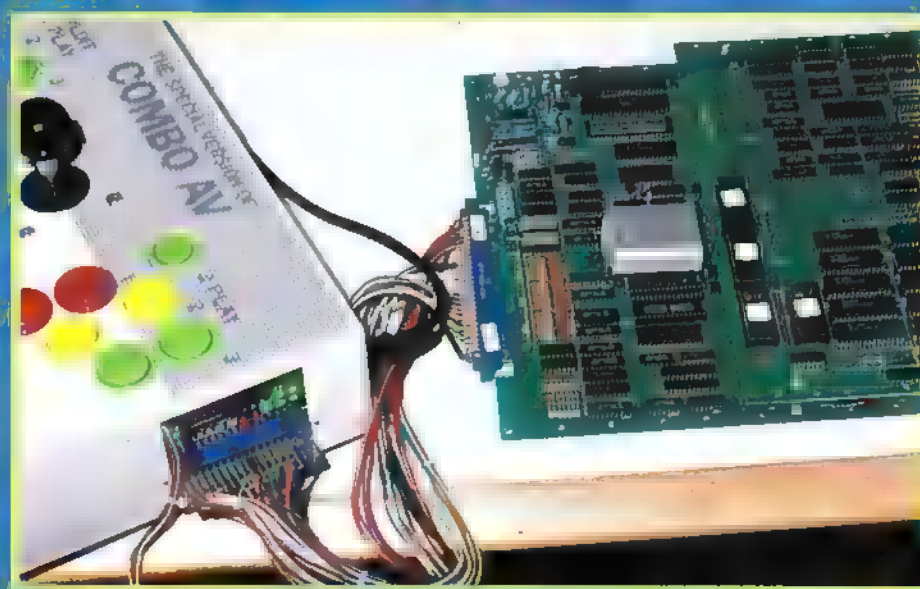
TEST



Un jeu ! Une
carte sous les
secours, tout
les écrans
vous les
cartes, tout
les sons qui
se cachent
dans ce
boîtier. Et
même plus.

La carte se
retire d'une
trappe sur

le flanc droit de la Combo. Comme vous pouvez le voir, la configuration testée est encore primitive : câbles et connecteurs directs, sans blindage ni protection.



Le joystick. En fait, c'est un joystick japonais, pour contrôler les mouvements des manettes à la manière japonaise. Il y a des boutons pour toutes les directions, vers le haut, le bas, la gauche, la droite.

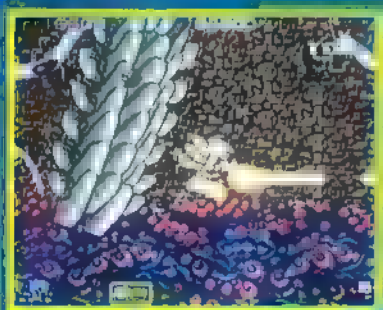
... ET GROS SOUS!

La Combo sera disponible quand vous lirez ces lignes. Elle coûtera 3 250 F environ, avec la carte du jeu Atomic Robo-Kid comprise. Pour le reste, l'importateur annonce 50 jeux disponibles dans les prochains mois. Attention: nous sommes sur le marché des cartes, et non des cartouches, ce n'est pas la même chose. C'est-à-dire que les prix peuvent fluctuer de 550 F pour un jeu ancien à... 8 000 F pour le super-hit qui vient juste de sortir en salles d'arcade! Des prix élevés, mais pas si éloignés de ceux des cartouches Neo Geo. Et là, vous avez strictement une borne d'arcade à la maison. Conclusion: notre premier contact avec la Combo a été enthousiasmant. Graphismes impeccables, plein écran, sans bavure. Son stéréophonique fabuleux. Prise en main parfaite des manettes et des boutons. Et le nombre délimité des boutons d'action vous garantit de pouvoir exploiter n'importe quelle carte d'arcade avec toutes ses possibilités... Sauf les jeux qui utilisent plus de 8 boutons différents. OK! Mais y en a-t-il ? Des adaptateurs seront aussi vendus (150 F environ) pour pouvoir utiliser la Combo en tant que "joystick géant" avec d'autres consoles, comme la Megadrive.

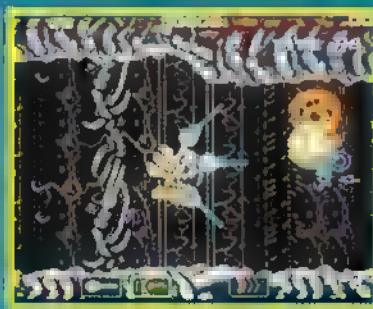
Comme l'importateur n'ayant pas encore reçu le contact japonais la doc technique de la Combo, nous ne vous soulerons de références de microprocesseurs, de RAMs et de chips dédiées, que dans le prochain numéro de Ce. Mais l'important, c'est que c'est de la vraie arcade à domicile, comme jamais!

© 1989 Neo

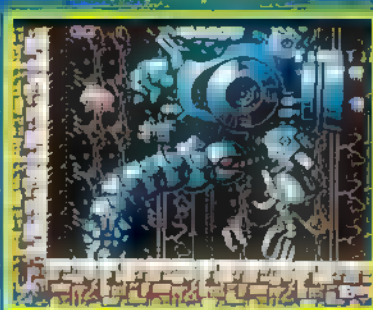
Pas de temps mort. Atomic Robo-Kid est un shoot'em up explosif! Une seconde de jeu, et votre petit robot est déjà entouré de globules verts et d'aliens féroces! Accrochez-vous, il y a plus de soixante niveaux, et une quinzaine de monstres de fin de niveau avant la victoire finale! Ruez-vous instantanément sur une sorte de diamant qui permettra au robot de voler. Par la suite, d'autres diamants apparaîtront, qui lui donneront des armes supplémentaires. Avant de ramasser le diamant, on change le type d'arme à récolter en tirant dessus. Robo-Kid peut ainsi accumuler jusqu'à cinq armes différentes et les choisir en fonction de la situation. Bien qu'il faille tirer comme un fou dans un vacarme assourdissant, ce shoot'em up est loin d'être banal. Selon les niveaux, le scrolling est horizontal, vertical, ou diagonal. Il faut avancer vite, car le temps de chaque niveau est limité. Or, vos ennemis ont la fâcheuse manie de se coller à vous et de vous engluier. Les contacts ne tuent donc pas votre robot, mais l'immobilisent. Astucieux et pénible, surtout quand on est en retard de quelques projectiles, cette fois mortels, convergent sur vous! Plusieurs sorties sont possibles à la fin d'un niveau. Robo-Kid atterrira ainsi dans des endroits différents et sera soumis à des épreuves variées: duel contre un autre Robo-Kid, combat dans la forêt, monstres géants ne tenant même pas en entier dans l'écran! Vous vous perdrez aussi dans de véritables labyrinthes, où il faudra traverser les portions de mur à détruire pour passer, tout cela au milieu d'une quinzaine d'ennemis déchaînés. Le chrono continuant à tourner à pleine vitesse, la panique est garantie.



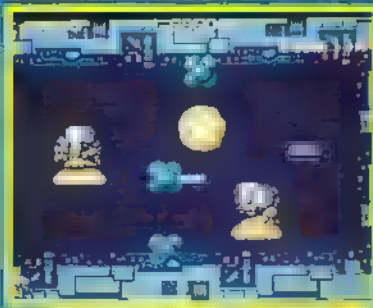
L'horreur! Des griffes géantes traversent l'écran et tentent d'écraser Robo-Kid. Elles sont presque indestructibles!



Robo-Kid en plein "tir triple". En bas de l'écran, les armes disponibles: le large tir triple (plus clair, donc en cours d'utilisation), ou tir à cinq rayons parallèles.



C'est ce qu'on appelle un monstre de fin de niveau! Robo-Kid doit tourner autour et détruire ses quatre centres vitaux. Hélas, la tentacule vient d'éclater notre héros. **Notre avis: il est mort.**



Phase de duel. Votre Robo-Kid est à gauche, l'autre est le "villain". Les globules défilent au centre interseptant la moitié des tirs.

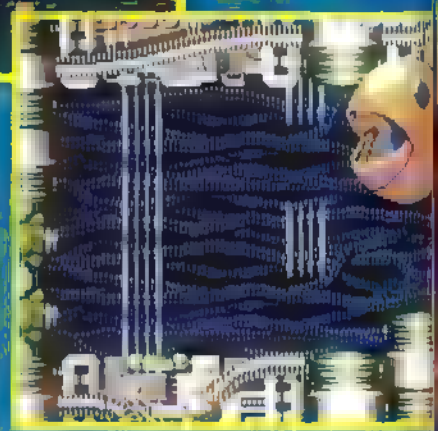
ATOMIC ROBO



Intermède: Robo-Kid vous dévoile son charmant faciès.



Un monstre appétissant! Robo-Kid doit l'achever vers la fin du jeu. **Notre avis: il est mort.**



Le niveau le plus tactique. Des tourelles sont réparties dans des couloirs horizontaux et verticaux, se déclenchent sur votre passage.

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Si tous les jeux de la Combo sont de ce calibre, ça promet! La multiplicité des niveaux et des ennemis est géniale. On affronte des globules, des insectes, des roues dentées, des lézards, des poulpes, des tourelles de tir, des gnomes sauteurs, et une fantastique collection de monstres de fin de niveau. La vitesse de jeu est excellente, le maniement précis. On peut juste regretter quelques ralentissements, mais seulement quand il y a plus de douze sprites sur l'écran, ce qui reste assez rare. Le mieux est encore que certains niveaux sont très stratégiques: il faut avancer en se plaçant en embuscade derrière des obstacles pour détruire l'ennemi par coups successifs. Impossible de foncer en aveugle, bouton de tir à fond: c'est la mort assurée.

MEGA



HIT

KID

REVIEW



COMMENTAIRE

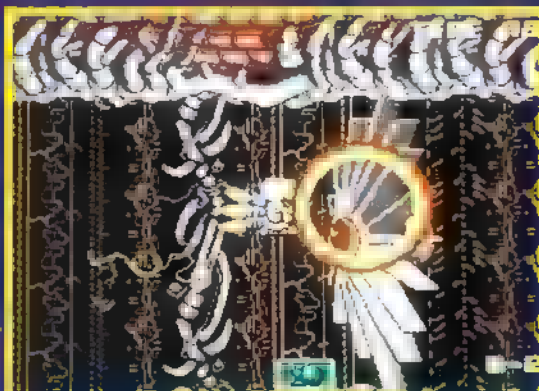
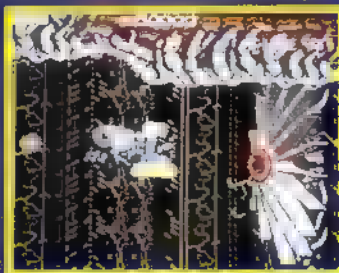


ROCKET

Robo-Kid est fabuleux. Si l'on oublie quelques ralentissements (désagréables, quand même), tout le reste du programme est super-rapide et les écrans sont magnifiques. Les possibilités de scrolling semblent impressionnantes: omnidirectionnel bien sûr, sur trois plans au moins dans certains tableaux, et aérodynamique, surtout dans l'intermède entre les niveaux. Les sprites sont plutôt nombreux et finement animés, et il y a quelques trouvailles terrifiantes en ce qui concerne les monstres géants. Ajoutez à cela une musique d'enfer et le confort du pupitre de la Combo, et la sensation d'arcade est vraiment totale. Un défaut, le même que sur la Neo Geo et sur la Kic's: les crédits sont illimités, et on peut donc faire "continue" indéfiniment.

Sandwich de Robo-Kid: derrière, une base qui lâche des globules mortels. Devant, une hélice qui avance inexorablement. Surtout ne pas

bouger, et tirer comme un fou jusqu'à explosion de l'hélice. L'arme la plus efficace dans ce cas est la bombe, qui se déploie en ondes de choc.



Si Robo-Kid trainasse, ce Pac-Man géant le dévore quand le chronomètre tombe à zéro. On ne peut l'éviter que si l'on est très proche de la sortie.

ATOMIC

ROBO-KID

UPL

TYPE-2

PRIX : Fourni avec la Combo

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 3

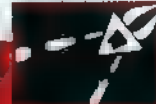
OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : ARCADESQUE

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 93%

Les intermèdes et le portrait plein écran de Robo-Kid coupent le souffle.

GRAPHISMES 95%

Décors variés aux couleurs superbes, monstres psychédéliques: du grand art.

ANIMATION 81%

Scrollings de première classe, sprites nombreux et très animés, sans clignotement. Quelques ralentissements.

BANDE-SON 95%

Mettez le volume du moniteur à fond!

JOUABILITE 89%

Pas très difficile, mais extrêmement maniable. Le changement d'arme est rapide et très facile.

DUREE DE VIE 86%

Le labyrinthe des niveaux interdit de faire deux fois la même partie. Beaucoup d'épreuves différentes.

INTERET 91%

A notre avis, le shoot'em up idéal: brutal, bruyant, rapide juste ce qu'il faut, tactique, avec une grande diversité d'actions.



UN RYTHME Le Meilleur

**KICK OFF
J'adore!**

**JEAN PIERRE
PAPIN**



Nintendo®

Tous les joueurs ont des caractéristiques individuelles différentes qui tiennent compte de leurs qualités et de leur condition physique.

Un contrôle joystick instinctif pour effectuer des passes, pour dribbler, tirer, faire une tête, intercepter le ballon ou faire un tackle glissé.

Vous retrouverez tous les éléments d'un véritable match avec des corners, des remises en jeu contrôlées, des dégagements, des prolongations, des cartons rouges et jaunes, des coups francs, ces fameux effets qui vous permettent de déterminer la trajectoire de la balle... et de nombreuses autres options.

Des matchs de coupes, de ligue, et du trophée européen avec une décision aux pénalties.

Disponible sur Nintendo® et GAME BOY™,
et SUPER NINTENDO®.

 **IMAGINEER Co., LTD**

ME D'ENFER

du Football

Précis - réaliste
très amusant



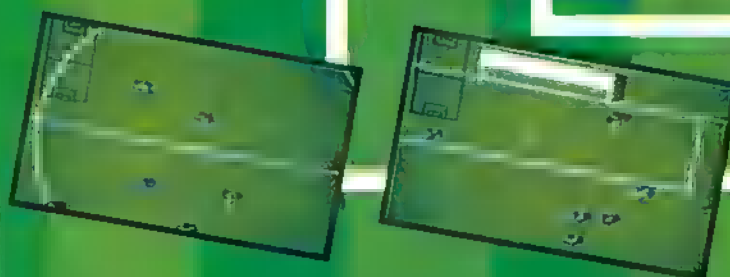
LETTRE DE
JEAN-PIERRE PAPIN
Kick Off, j'adore !

En matière de football je suis très exigeant... Simuler un match de foot sur ordinateur est loin d'être facile, car il faut pouvoir restituer toutes les sensations qu'on éprouve sur un stade et tout ce qui fait l'ambiance des grands matches !

Je dois dire que Kick Off répond vraiment à toutes mes attentes : le contrôle des joueurs est facile mais aussi très complet, on peut dribbler, marquer de la tête, tackler, rien n'a été oublié ! et les règles du football sont parfaitement respectées.

Et comme on a le choix entre plusieurs terrains et plusieurs vitesses de vent, chaque partie est différente des autres et on ne se lasse pas de rejouer !

Kick Off ? J'adore



Distribué par GUILLEMOT INTERNATIONAL,
BP 2, 56200 LA GACILLY Tél : 99.08.90.88





SUPER

Pour sa deuxième édition, le Supergames Show ouvre ses portes à tous les passionnés des jeux vidéo, amateurs ou professionnels, et se place, dès à présent, parmi les plus importants salons ludiques en Europe. Il se déroule actuellement, et jusqu'au 8 novembre, au CNIT à la Défense.

Micro-ordinateurs, CD-Rom, CD-I, CDTV... bien sûr, toutes les consoles de jeu tiendront le haut de l'affiche.

Seront présents: tous les magazines de la presse ludique (du jamais vu), les éditeurs français, européens, mais aussi américains et japonais!

Pour ce qui nous intéresse, Sega et Nintendo rivaliseront d'énergie pour vous présenter de nombreuses exclusivités. Les stands seront grands et accueillants. Vous pourrez jouer à Sonic 2 et Streets of Rage II sur Megadrive, ou bien vous défouler sur de véritables bornes d'arcade Sega. Nintendo, quant à lui, présentera tous les produits disponibles pour la Super Nintendo en cette fin d'année 1992.

Le groupe EM Images, éditeur de Consoles+, Tilt et PC Review, et France 3, chaîne de Micro Kid's, seront présents en force sur le Supergames Show. Notre stand est l'un des plus grands du salon, et il est situé en plein cœur du show. Vous ne pouvez pas le rater (stand n° C20)!

Ces cinq jours de folie ludique vont être suivis très près par les caméras de France 3 et il s'agira de ne pas manquer les prochaines diffusions de Micro Kid's.

Peut-être aurez-vous l'avantage et l'honneur de vous voir à la télé, interviewé par Jean-Michel Blottière.

DEVENEZ MEMBRE DE L'EQUIPE DE FRANCE DE JEUX VIDEO!

Durant les cinq jours du salon, vous pourrez tenter votre chance pour essayer de faire partie de l'équipe de France de jeux vidéo!

Pour cela, il vous faudra réaliser le meilleur score de la journée sur Megadrive ou sur Super Nintendo, sur deux des jeux les plus connus des machines de Sega et Nintendo. Ainsi, les auteurs des meilleurs scores du jour sur les deux machines se verront officiellement admis dans la première équipe de France de jeux vidéo. Cette équipe ainsi constituée à la fin du Supergames Show sera amenée à relever, au courant de l'année 1993, des défis ludiques contre d'autres équipes européennes. Inutile de vous dire que l'ambiance sera son paroxysme lors des différentes manches de sélection sur le stand de votre magazine préféré.

SOIREE DE REMISE DES TILT D'OR!

Le jeudi 11 novembre, à partir de 20 heures, vous pourrez assister à la remise des Tilt d'or. Ces trophées sont attribués, après de longues séances de délibération par les équipes des journalistes de Tilt, Consoles+ et PC Review, aux jeux les plus marquants de l'année écoulée. Seront ainsi décernés dix prix aux meilleurs jeux sur micro-ordinateur et dix prix pour les meilleurs jeux sur console. Deux Tilt d'or/Micro Kid's récompenseront les jeux micro et console préférés des téléspectateurs de Micro Kid's, l'émission animée par Jean-Michel Blottière.

L'EQUIPE DE CONSOLES+ AU COMPLET

Les discussions allaient bon train au sein de la rédaction de Consoles+ jusqu'à l'ouverture des portes du Supergames. Tous les journalistes



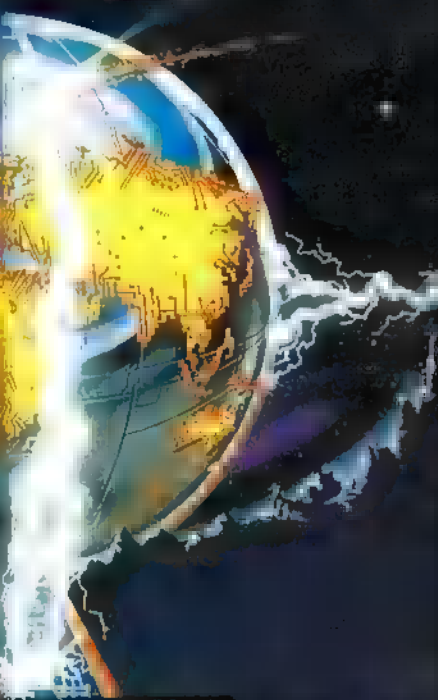
entendent bien faire de ce salon ludique un lieu de rencontres privilégiées pour faire connaissance avec leurs lecteurs, c'est-à-dire VOUS! Il paraît que Wieklen est là quelque part dans les allées du salon avec l'un de ses nombreux costumes taillés spécialement à sa taille. Chasseurs d'autographes, avez-vous

LE TROPHÉE SUPERGAMES SHOW 92!

Ce trophée Supergames récompensera le meilleur jeu de l'année 1992. Il sera attribué par l'ensemble des visiteurs du show, qui disposeront d'énormes urnes pour élire le jeu préféré du public français pour l'année 1992.

BANANA

Thierry Concord



jamais vues auparavant, et qu'il présenterait donc en exclusivité mondiale dans un espace "spécial Japon" du Supergames Show.

Ces jeux seront essentiellement des titres sur Super Famicom et quelques titres sur Mega CD. Ce palabreur de Banana était toujours en tractations — au moment où nous écrivons ces lignes — avec différents éditeurs japonais pour leur subtiliser leurs tout nouveaux produits le temps du salon.

Une chose est sûre, vous n'aurez jamais vu ces jeux auparavant puisqu'ils ne seront disponibles qu'en 1993.

ENFIN LE PIN'S CONSOLES+!

Vous le réclamiez de date, il est enfin disponible, et c'est déjà un collector qui va se revendre à prix d'or!

Le pin's de Consoles+ a été édité dans une série limitée de 500 exemplaires numérotés.

Serez-vous l'un des 499 accros qui acquerront ce bijou pour la somme exorbitante de 99 F?

499? Ben oui, il faut savoir que Wieklen a été le plus prompt d'entre nous tous. Il a été le premier à s'offrir le pin's du magazine et il compte en racheter deux autres.

Le rusé nain a revendu son premier pin's près du triple de son prix à un goblin qui l'avait détié au bar du Supergames...

pensé à vous munir de votre calepin et d'un stylo? Il paraît que, voilà quelques années déjà, un vieux mage des Royaumes oubliés aurait prédit à notre ami le nain qu'un jour, c'est sûr, il saurait écrire son nom sans faire de fautes d'orthographe. Sa prédiction va-t-elle se réaliser?

LES EXCLUS "LULU" DE BANANA

L'intrépide Banana San nous a promis de revenir du Japon avec des cartouches

LE KIOSQUE TILT/CONSOLES+/ PC REVIEW/ MICRO KID'S!

Ospère que vous n'avez raté l'émission Micro Kid's du dimanche 25 octobre: Jean-Michel a délivré LE mot de passe que vous devez donner à notre kiosque. Ainsi, vous bénéficierez d'une entrée à prix exceptionnel.



Soeur Marie-Thérèse
vous fait (tordre,
pleurer, pisser,
mourir ⁽¹⁾ de) rire, dans

**FLUIDE
GLACIAL**

Unour & Bandakiméol

Dès le
23 octobre
chez votre
marchand de
journaux.

(1) Rayer la mention inutile

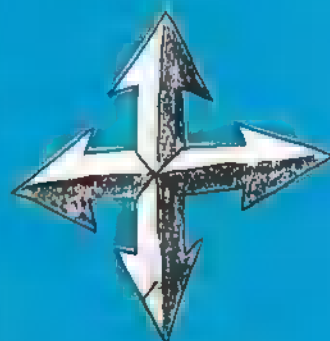
CONCOURS

REMISE
DES
PRIX

Voilà en bref, Tilt, Consoles et Micro Kid's organisent le premier concours d'écriture interactive de jeux vidéo, sous le haut patronage du ministère de l'Éducation nationale et de la Culture. Sur les 250 projets reçus, 22 ont passé le cap de la présélection (6 juniors et 16 seniors). Les critères de choix ont porté sur l'originalité et la faisabilité technique.



LES SCENARIOS PRIMES



UN
JAPONAIS
A PARIS

Les trois lauréats étaient conviés dans les salons du ministère à recevoir leur prix des mains de Jack Lang. Pour la catégorie junior (de 11 à 17 ans), le vainqueur est un jeune Parisien de 18 ans, Benjamin Dupont-Jubien. Durs les félicitations du ministre, il a reçu une bourse de développement de 30 000 F. Le président de Philips France, Laurent Mauduit, s'est associé à ce concours en remettant un accord de réalisation sur 20 % du scénario prime. Un japonais à Paris. En toute logique, ce jeu verra le jour d'ici à deux ans. C'est la société française infogrames qui se chargera de son développement. Dans la catégorie Junior, Mathieu Fabut, 16 ans, remporte le concours grâce à son Mysterious Gold, un casse-briques original. Comme récompense, il est reparti avec un micro-ordinateur Macintosh et le droit de suivre un stage d'impression au studio Apple.

Un japonais à Paris. Son jeu de cartes-romes/aventures dont le héros, Shozo, est japonais. | Page 140

Un jeu de cartes-romes/aventures dont le héros, Shozo, est japonais. Il dispose d'un plan de Paris et d'un peu d'argent pour l'an terror. Il doit user de sa force pour se débarrasser des prisonniers portables (voleurs, chercheurs, mendicants...) et de son intelligence pour trouver différents objets qui lui seront utiles lors de son périple.

Mysterious Gold est un casse-briques qui tire son originalité du scénario. Vous prenez l'apparence d'un distributeur de billets de banque. Au moyen d'une raquette, vous devez faire rebondir la pièce de monnaie de telle sorte qu'elle rentre dans le compte-casse. Des tas de bonus vous attendent et ne pas perdre le contrôle, il faut compter aussi sur des maux qui vous rendront la vie difficile. Entre chaque tableau, vous avez



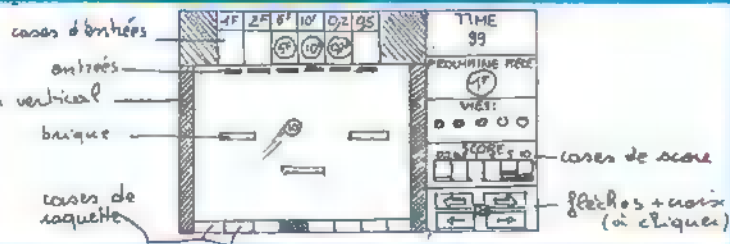
DE SCENARIOS



Amel Roubaix

MYSTERIOUS GOLD

Benjamin Dupont (journaliste), Jack Lang (ministère de l'Éducation nationale et de la Culture), Mathieu Trabut (journaliste), Jean-Michel Blotière (notre rédacteur en chef, et célèbre professeur de Maths).



Scène d'un niveau bonus. Les entrées ont remplacé les pièces.



SYNOPSIS:
Titre du jeu: MYSTERIOUS GOLD
Personne ne peut imaginer le travail fatigant que fait un distributeur!

Alors imaginez que fait un distributeur à sa place... Mysterious Gold vous met dans la "peau" d'une de ces machines. Il faut d'abord ranger les pièces pour équilibrer des billets puis classer ces billets pour pouvoir ensuite les distribuer. Le jeu est une sorte de casse-briques original. Il se commande à la souris sous forme d'icônes.

Voir fiche technique.
M. TRABUT

HAHAHA! C'EST PAS VRAI!! LES FILLES, CA DOUTE TOUT LE TEMPS!! TOUJOURS BESOIN D'ÊTRE RASURÉES...

LA ELLE ME RÉPOND: "ET MOI JE T'EMMERDE!"

JE LUI AVAIS ÉCRIT: "JE T'AIME".



Jean-Claude Tergal vous fait (tordre, pleurer, pisser, mourir ⁽¹⁾ de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL

Un jeu de Bandalab

Dès le 23 octobre chez votre marchand de journaux.

NEWS



ROBBY, L'AS DU VOLANT

Un nouveau jeu d'arcade vient de faire son apparition: Virtua Racing. Il s'agit d'une simulation automobile hyperréaliste. Non seulement les écrans sont en 3D calculée mais, en plus, le siège sur lequel on est assis pendant le jeu nous fait sentir les différentes "forces" auxquelles on sera soumis si l'on est à bord d'une véritable voiture de course: les pistons

d'écroulement à chaque frappe la force de pression sur le corps. Quatre vues sont disponibles: vue du sol, traditionnelle, avec la "caméra" à l'arrière du véhicule, vue d'hélicoptère et une intermédiaire: amalgame des deux précédentes.

Il est bien entendu possible de changer de vue à tout moment pendant le jeu. L'absence du raffinement: le siège est réglable, non pas grâce à une vulgaire poignée, mais à l'aide de deux boutons électriques (avant et arrière). Virtua Racing, conçu par Sega, a déjà conquis plus d'un joueur: c'est d'ailleurs notre fameux Robby.

LE SURCOUF : LA FOIRE-EXPOSITION PERMANENTE

Il y avait autrefois à Paris (et à Lyon) une grande boutique d'informatique personnelle, General Video, qui se payait le luxe de passer non pas une page de pub dans les journaux, mais quatre, huit ou seize, dans presque tous les magazines de micro. Le patron, à l'époque, s'appelait Olivier De Vavrin (pour les curieux que ça intéresse). Eh bien, ce cher monsieur De Vavrin a ouvert le 15 octobre dernier (c'est-à-dire, pour moi qui écris ces lignes, dans quelques jours), la première foire-expo permanente d'informatique personnelle et de jeux vidéo. Son nom: le Surcouf, du nom d'un célèbre corsaire français qui sévit sous la révolution. Pour la raison que je viens de vous expliquer ci-dessus, nous n'avons pas encore pu voir ce qu'on y trouvait, mais je vous promets de vous tenir au courant.

Le Surcouf: 11, avenue Philippe-Auguste, 75001 Paris.

MEGA



LE TELEJOYPAD

Une télécommande permet de contrôler un appareil électrique à distance, qu'elle soit à fil ou à infrarouge. Exemple: la télécommande de la télé... vision. La télévision, d'ailleurs, ça permet de voir ce qui se passe ailleurs à distance. (NDLR: Oh, he, ça va, abrégé!). Tout ça pour nous présenter The Remote Controller, un joypad sans fil pour Megadrive. On branche le boîtier-récepteur sur les deux prises joypad,



on met deux piles dans la manette et on y va. Techniquement, c'est du top. Nous avons réalisé un test à cinq mètres de distance et nous n'avons rencontré aucun problème, à condition de placer le joypad dans la direction du récepteur. Les classiques boutons de personnalisation sont présents: auto-fire, deux vitesses, mode Slow, bouton deux joueurs, pour autoriser le

fonctionnement d'une seconde manette sans fil. Quant à la prise en main, elle est très agréable grâce à deux amplacements, disposés de manière à permettre de replier les doigts, qui se trouvent au dos du joypad. Vous pouvez acheter les yeux fermés. Manette seule: 150 F, boîtier-récepteur: 250 F.

LE RETOUR DU VOLANT DE LA CONSOLE

Pour satisfaire ceux qui considèrent que les simulations sportives automobiles ne sont pas assez réalistes, un volant a été branché sur le port joypad.

Aussi simple à poser qu'un volant, il suffit de tourner dans le sens désiré pour en voir l'effet immédiat sur l'écran.

La particularité, par rapport à ce que l'on a pu voir jusqu'à présent (les vieux de la vieille comme Robby se souviennent du volant et de la pédale qui se connectaient à la Colecovision de CBS), c'est qu'il n'y a pas de manche. Il n'y a aucun besoin de tenir le volant avec les deux mains.

Le Freemove, c'est son nom, fera son apparition sur NES, SMS et Megadrive aux alentours du mois de février.

La date de disponibilité de la version Super Nintendo n'est pas encore annoncée. Quant au prix, il devrait se situer autour de 300 F.

MACHINES SE DEDOUBLE

Mean Machines, le grand frère britannique de Console+, édité par Emap Images, vient de se scinder en deux titres: un pour Sega, l'autre pour Nintendo, Emap ayant obtenu de ce dernier l'autorisation d'utiliser son nom et son logo. Le premier devient donc Mean Machines Sega et le second porte le doux nom de Nintendo Magazine System. La maquette des revues a fait l'objet de nombreuses améliorations, accroissant leur lisibilité. Pour l'occasion, MMS a offert à ses lecteurs, en couverture, une cassette vidéo contenant des images de Sonic The Hedgehog II (le prix du journal passant à cette occasion de 20 à 40 F) et NMS, un Time Boy. Comme son nom l'indique, il s'agit d'un porte-clés en forme de Game Boy qui donne l'heure. Et à propos d'heure, sachez que NMS est sorti un mois avant la date prévue... Souhaitons lorsque les deux magazines!



NEWS

Streetfighter II.



Sega owners... dream on.



If you want to play Streetfighter II, it's got to be Super Nintendo.

SUPER NINTENDO

Will you ever reach the end?

NINTENDO, UN RIEN CULOTTÉ

UN CHARGEUR PAS COMME LES AUTRES

L'idéal pour les consoles portables, c'est d'avoir une batterie légère et qui dure suffi-

amment longtemps. Le Handy Power Kit est un chargeur distribué par audio-sonic qui accepte deux types de batterie: Handy Power I et II. Si la première condition n'est pas vraiment remplie (le problème du poids), la durée d'utilisation comparée à la durée de charge est remarquable. Tandis que la première se recharge en une heure, la seconde nécessite deux heures et demie (ce qui n'est vraiment pas long: en général, il faut attendre une nuit) pour des temps



de jeu respectifs de 14 et 26 heures sur une Game Boy, et 4 heures sur une Game Gear.

Oui, vous avez bien lu, ces batteries fonctionnent indifféremment sur l'une comme sur l'autre des portables: chacune des deux batteries possède deux prises d'alimentation, une pour chaque modèle. Quant au chargeur, il suffit d'y glisser l'accu pour qu'il commence à agir. Ce dernier est livré avec un morceau de Velcro, ce qui permet de le fixer à l'endroit où on le pose pour être sûr qu'il ne tombe pas. Handy Power Kit: 400 F environ. Handy Power I: 200 F environ. Handy Power II: 300 F environ.

Toujours à propos de ces deux magazines, Nintendo Magazine System et Mean Machines Sega, on peut voir dans le premier une publicité de Nintendo qui annonce la sortie imminente de Street Fighter II. Jusque-là, rien d'énorme. En revanche, dans

Mean Machines Sega, on peut aussi découvrir une publicité de Nintendo pour Street Fighter II qui dit ceci: "Street Fighter II. Les possesseurs de Sega... en rêvent." Et précise en petit: "Si vous voulez jouer à Street Fighter II, il faut une Super Nintendo." Fallait oser!



Littéul Kevin vous fait (tordre, pleurer, pisser, mourir (de) rire, dans

FLUIDE GLACIAL

Unser et Baudouin

Dès le 23 octobre chez votre marchand de journaux.

UNE GAME BOY VENUE D'AILLEURS

Regardez bien la photo. Vous ne voyez rien d'accessoire complètement fou, pour Game Boy, que nous avons découvert au CES de Chicago. Son nom : Hand Boy. Il est composé de deux parties dont la première s'enfile par le haut de la console. Celle-ci comporte deux haut-parleurs qui rendent bien le son stéréo d'une toupe de bonne qualité. Réglable en hauteur, cette dernière est équipée d'un éclairage en deux points pour une meilleure visibilité.

l'aspect de partie est conservé, de deux gros boutons qui remplacent ceux d'origine, et surtout d'un mini-joystick qui vient se fixer sur la croix de direction. Dirigé par le pouce, ce mini-manche à balai répond à toutes les sollicitations. Et quand on ferme le tout, cela forme un ensemble compact et protégé, que l'on peut même porter en bandoulière, grâce à une sangle. Les concepteurs de **Mandy Boy** ont décidément tout prévu. *Révo. rep. - courtoisie GAMES*



JEUX ET GADGETS, FAITES LA DIFFERENCE!



La plupart de nos héros de dessin animés ou de bande dessinée donnent souvent naissance à des marionnettes peluchées et autres objets à leur effigie. C'est ce qu'on appelle les produits dérivés. Mickey, Donald, Superman, Batman et plus récemment

Bart Simpson y sont tous passés. Les joysticks que je vous ai présentés le mois dernier sont le meilleur exemple.

C'est ainsi que l'on peut trouver, chez les marchands de jouets, une montre signe Nintendo. La Game Watch n'est cependant pas la seule

Il existe une version un peu plus électronique. Il existe trois versions de ce gadget (Tetra-bien sûr, mais aussi Super Mario Bros 3 et Zelda 3), mais il agit bien d'un gadget, lequel ne divertira pas plus de deux minutes, et encore. L'écran est tellement petit qu'on n'y voit rien. Quant aux boutons, il faudrait des doigts fins comme des mines de crayon pour pouvoir appuyer dessus! Bref, ne vous laissez surtout pas avoir par ces joujoux, pas même dignes de figurer dans une pochette surprise, si bien que le prix avoisine les 200 F.

Ce qui est étonnant, c'est

Il y a toujours eu des jeux électroniques de qualité, et surtout des plus amusants. Il y a une dizaine d'années, on trouvait sur le marché les premiers jeux électroniques à cristaux liquides. Certains disposaient d'un double écran. On l'a vu : *Donkey Kong*, aux commandes par Nintendo. C'est également la première fois que l'on pouvait découvrir Mario. Il avait pour mission (déjà maintenant classique) de délivrer la princesse, prisonnière du grand ange, et d'éviter les tonnes de feu au dernier du larcin, dans

PROTECTION RAPPROCHEE



POUR GAME BOY

Le Handy Carry est une sacoche de transport en plastique dur pour la Game Boy, munie d'une bandoulière. Mais le plus intéressant, c'est que le Handy Carry sert de boîtier de protection: des encoches laissent apparaître les boutons et la croix de direction pour pouvoir jouer sans retirer la Game Boy de son étui. Par ailleurs, un "couvre-cle" se rabat au-dessus de l'écran: outre le fait qu'il évite l'apparition de rayures, il fait également office de pare-soleil. Cet accessoire ingénieux et très pratique coûte environ 70 F.

TCPLUS

3615

RUBRIQUE FORUM CONSOLES

ENTREZ DANS L'UNIVERS MICROMANIA



PARIS

**SPÉCIAL
ANNIVERSAIRE !!**

**DES PRIX EXCEPTIONNELS
AU FORUM JUSQU'AU 21 NOVEMBRE !**

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niv. 2 - Métro et RER Les Halles ☎ 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES *Ouvert même le dimanche !!*
Galerie des Champs (Galerie Basse) - 84, av. des Champs-Élysées
RER Ch. De Gaulle-Étoile/M° George V ☎ 42 56 04 13

MICROMANIA ROSNY 2
Centre C^{al} Rosny 2 ☎ 48 54 73 07

MICROMANIA VÉLIZY 2
Centre C^{al} Vélizy 2 ☎ 34 65 32 91

MICROMANIA LA DÉFENSE
Centre C^{al} des 4 Temps - Niv. 2 - Rotonde des Miroirs
RER La Défense ☎ 47 73 53 23

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre C^{al} Les 3 Moulins - Pont de Billancourt
Issy-les-Moulineaux ☎ 45 29 09 90

**NEW !!
BIG WINDOW
GAMEGEAR**
Agrandit l'image
Evite les reflets
(possibilité d'utiliser l'adaptateur
Master System Ggear
en même temps) **149^F**

ADAPTATEUR SUPER-NINTENDO
Seulement **99^F**
UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR
VOTRE CONSOLE FRANÇAISE.
DES DIZAINES DE TITRES DISPONIBLES !

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD !!

MANETTE COMPATIBLE SUPER-NINTENDO MEGADRIVE



Offre spéciale
valable
du 1^{er} au 30
novembre 92

CITY

**OFFRE SPÉCIALE
DE LANCEMENT**
499^F 399^F

**RETROUVEZ
TOUTES
LES SENSATIONS
DE L'ARCADE...**

...Pour contrôler votre action, elle possède 8 boutons avec tir automatique indépendant, un tir rapide, un ralentisseur, ■ un joystick 8 directions contacts microswitches !

NICE LYON

MICROMANIA NICE
Centre C^{al} Nice-Etoile
Niveau -1
06000 ☎ 93 62 01 14

MICROMANIA LYON
Centre C^{al} Lyon-La-Part-Dieu
Niveau 1. Face sortie Métro
69000 ☎ 78 60 78 82

PROMOS MEGADRIVE

Thunderforce 2 395^F ➔ **149^F**
Altered Beast 395^F ➔ **149^F**
E Swat 395^F ➔ **149^F**
Crackdown 395^F ➔ **149^F**
Flicky 325^F ➔ **149^F**
Arrow Flash 395^F ➔ **149^F**

PROMOS S-NINTENDO

G.F. KO Boxing 499^F ➔ **399^F**
Battle Tank 499^F ➔ **399^F**
Thunderspirits 499^F ➔ **399^F**
Play Act. Foot. 499^F ➔ **399^F**
Spanky's Quest 499^F ➔ **399^F**
Strike Gunner 499^F ➔ **399^F**

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA
B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX
Livraison garantie par Colissimo - 48h

Nom - Prénom
Adresse
Code Postal Ville Tel
C07 TITRES CONSOLES PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage (Attention ! Consoles 60F) + 29F
TOTAL À PAYER = F

RÈGLEMENT : Je joins ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-Lettre
☐ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant 26F) pour frais de remboursement

PAYEZ PAR CARTE BLEUE - CARTE INTERBANCAIRE
DATE D'EXPIRATION : / / SIGNATURE :

N° de membre (facultatif)

5% DE RÉDUCTION*
sur vos achats

avec la Mégacarte
qui vous sera offerte
GRATUITEMENT
lors de votre
prochain achat

*sauf sur consoles



Commandez par téléphone au 92 94 36 00

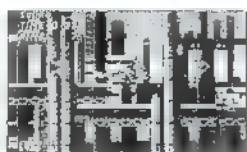
Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

IMPORTANT : Les prix indiqués sont valables pendant le mois de parution de ce magazine.

ATTENTION : Les nouveautés, jeux, produits, logiciels ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Pour tout savoir téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA

MEGADRIVE

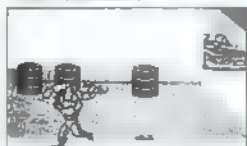
Les nouveautés d'abord !



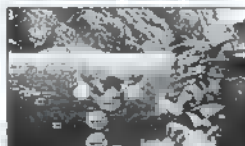
Sonic 2 (Plateforme)



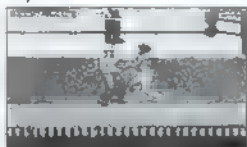
Global Gladiator (Mig and Mock)



Captain America (Arcade)



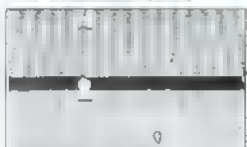
Thunderforce IV (Shoot'em up)



WWF Wrestlemania (Catch)



NHL Hockey 93 (Sim.)



Jennifer Cap. Tennis (Sim.)



LHX Attack Chopper (Sim. hélico)



Lemmings (Plateforme)



Road Rash 2 (Moto)



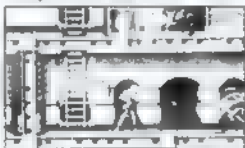
Talespin (Plateforme)



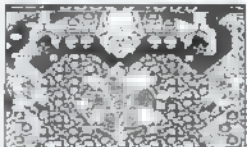
European Club Soc. (Foot.) 449F



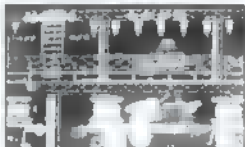
Senna Grd Prix (F1) 499F



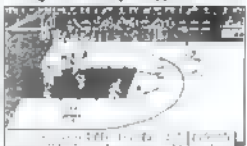
Aliens 3 (Arcade) 449F



Dragon's Fury (Flipper) 479F



Terminator (Action) 449F

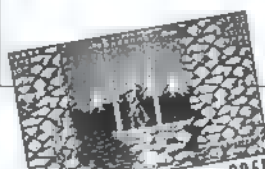


Bulls vs Lakers (Basket) 499F

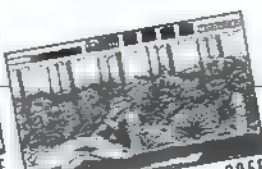


Predator 2 (Arcade) 449F

ÇA VIENT DE SORTIR !



Galahad (Arcade) 395F



Greendog (Arcade) 395F



Team USA Basket (Sim.) 449F



Aquatic Games (Sports) 425F

Taxman (Plateforme)	449F
Olympic Gold (Sport)	449F
Chuck Rock (Plateforme)	449F
D.R. Robinson Sup. (Basket)	449F
E.Holyfield Real Boxing (Boxe)	449F
Side Pocket (Billard)	449F
Toki (Plateforme)	395F
Greendog (Arcade)	395F
Desert Strike (Arcade)	499F
Dungeon and Dragon's (Avent.)	499F
Kid Chameleon (Plateforme)	395F
Wonderboy in Monster. (Ph.)	475F
Street of Rage (Combat)	449F
EA Hockey (Simulation)	449F
Atomic Runner (Arcade)	449F

TOP 30

The Simpson's (Plateforme)	395F
Road Rash (Course Moto)	449F
Jordan VS Birds (Basket)	399F
Two Crades Dudes (Combat)	399F
Krusty's Fun House (Ph)	349F
Mario Lemieux Hockey (Sim.)	395F
Super Volleyball (Sim.)	299F
Shining and Dark. (Dungeons)	475F
Pac Mania (Arcade)	449F
Steel Empire (Shoot'em up)	449F
Double Dragon (Arcade)	449F
Cybercop (Action)	475F
RBI 4 (Baseball)	449F
John Madden NFL (Foot. amé.)	449F
Marble Madness (Arcade)	499F

Des promos Démentes !!

Thunderforce 2	395F → 149F	Splatter House 2	499F → 399F
Altered Beast	395F → 149F	Cadash	449F → 349F
E Swat	395F → 149F	Mickey Mouse	449F → 399F
Crack Down	395F → 149F	Quack Shot	449F → 399F
Flicky	326F → 149F	Robocod	449F → 299F
Arrow Flash	395F → 149F	Rolling Thunder 2	499F → 399F
Dynamite Doko	395F → 149F	Merces	425F → 299F
World Cup Italia	395F → 215F	Moonwalker	395F → 295F
S. Thunderblade	395F → 215F	Art Alive	325F → 245F
Alex Kidd	325F → 215F	Joe Montana 2	395F → 295F
Mario Lemieux	395F → 299F	Buck Rogers	499F → 395F
Slime World	449F → 249F	Immortal	449F → 395F

MANETTE SANS FIL ET REMOTE CONTROLLER

JOUEZ JUSQU'À 6 METRES DE VOTRE CONSOLE

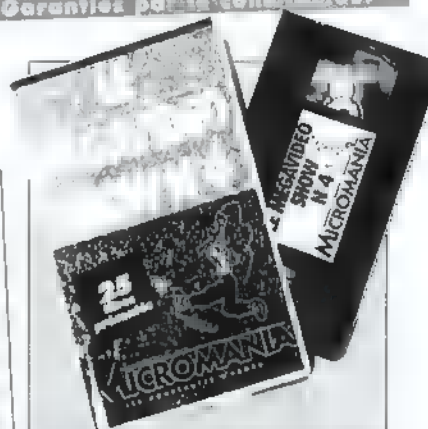


249F

MEGADRIVE

+ SONIC
+ 1 MANETTE DE JEUX
995F
+ SONIC
+ STREET OF RAGE
+ 2 MANETTES DE JEUX
1290F

VERSIONS TRILINGUES OFFICIELLES
Garanties par le constructeur



LE TOP 25 MEGADRIVE SUR CASSETTE VIDÉO

99F ou GRATUITE

POUR L'ACHAT DE 2 CARTOUCHES MEGADRIVE OU D'UNE CONSOLE MEGADRIVE

ACCESSOIRES

Action Replay Pro	499F
Remote controller + 1 manette	249F
La manette seule	145F
Control Pad Pro2	125F
Control Pad Megadrive	159F
Arcade Power Stick	449F
Adapt. Master-Syst. Megad.	295F
Adaptateur Secteur	175F
Prise Périel	175F

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA MEGADRIVE

disponible en magasin
couvrant novembre



Chaque dimanche à 10h 05 sur France3,
retrouvez
MICROMANIA
dans l'émission

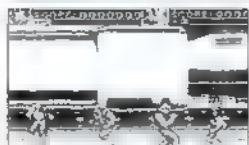


MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

SUPER-NINTENDO

Les nouveautés d'abord !



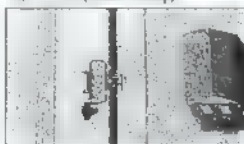
Super Double Dragon (Arcade)



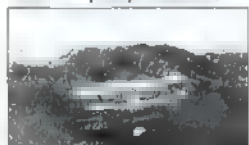
Gun Force (Shoot'em up)



Death Valley Rally (Plateforme)



Radio Flyer (Sim. vol)



Wings 2 (Shoot'em up)



Space Megaforce (Shoot'em up)



NCAA Basketball (Sim.)



Super Mario Kart (Course auto)



Axelay (Shoot'em up)



The Simpsons (Plateforme) 499F



Robocop 3 (Action) 549F



Street Fighter II (Combat) 649F



Turtles Ninja IV (Arcade) 579F



Soul Blazer (Aventure) 499F



Prince of Persia (Aventure)



Contra 3 (Arcade) 499F



Amazing Tennis (Sim.)



Castlevania 4 (Aventure) 499F

Plus de 50 jeux disponibles à partir de 399F !!

ADAPTATEUR AD 29

GÉNIAL !

99F

UTILISEZ LES CARTOUCHES AMÉRICAINES SUR VOTRE SUPER-NINTENDO FRANÇAISE !!

- IMPORTANT -

CARTOUCHES DE CETTE PAGE FONCTIONNENT UNIQUEMENT AVEC L'ADAPTATEUR SUPER NINTENDO OU L'ACTION REPLAY. PRIX INDICQUÉS POUR DES JEUX D'IMPORT QUI NÉCESSITENT L'ADAPTATEUR AD29.

Super Ghost'n Ghosts (Ph) 499F
Final Fight (Combat) 499F
WWE Wrestlingmania (Catch) 499F
Adventure Island (Aventure) 499F
Addams Family (Arcade) 499F
Lemmings (Plateforme) 499F
Rival Turf (Arcade) 499F
Mystical Ninja (Arcade) 499F
Joe and Mac (Plateforme) 449F
Top Gear (Course Auto) 449F
Act Raisers (Action) 499F
Pilot Wings (Sim. vol) 499F
F Zero (Auto) 449F
Super Tennis (Sim.) 449F
Populous (Stratégie) 449F

TOP 30

Adventure Island (Ph) 499F
UN Squadron (Shoot'em up) 499F
Final Fantasy 2 (Aventure) 549F
Super Soccer Champion (Foot) 499F
Super Soccer (Foot) 449F
Arcana (Dungeon) 499F
Super Off Road (Course) 479F
Pebble Beach Golf (Sim.) 499F
Super Bowling (Sim.) 499F
Magic World (Arcade) 549F
Kublooy (Réflexion) 499F
Rampart (Stratégie) 499F
Roger Clemens (Base Ball) 499F
Earth Defense (Shoot'em up) 479F
The Chessmaster (Réflexion) 499F

DÉMENT !

«LA DYNA 1»



149F

Pulvériser tous vos scores avec cette manette hyper ergonomique pour la Super Nintendo. En plus de toutes les caractéristiques du control pad d'origine, elle possède des switches de réglage de rapidité de tir pour chaque bouton.

Des promos Démentes !

Legend of Zelda 549F **399F**
G.F. KO Boxing 499F **399F**
Battle Tank 499F **399F**
Thunderspirits 499F **399F**
Play Action Foot. 499F **399F**
Spanky's Quest 499F **399F**
Strike Gunner 499F **399F**

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA

SUPER !

SUPER NINTENDO

Disponible en magasin courant novembre

Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans un magasin MICROMANIA,

tapez **3615 MICROMANIA**

RETROUVEZ

TOUTES LES SENSATIONS DE L'ARCADE

8 boutons avec tir automatique indépendant, Tir rapide, Ralentisseur, Stick 8 directions...

OFFRE SPÉCIALE DE LANCEMENT

valable jusqu'au 31 novembre 92



CITY

MANETTE JB KING

599F

Elle possède tout :
variateurs de vitesse,
diodes témoins,
possibilité d'orientation des boutons de tir...

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez **MICROMANIA** dans l'émission **MICRO KID'S**



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

GAMEGEAR

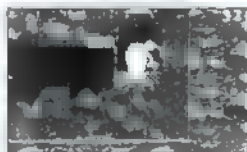
Les nouveautés d'abord !



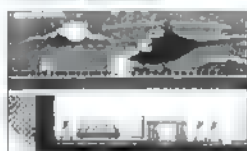
Sonic 2 (Plateforme)



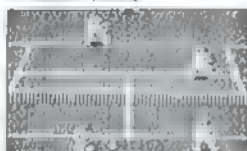
Prince of Persia (Aventure)



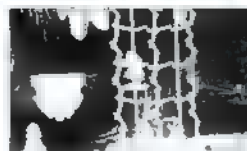
Tazmania (Plateforme)



Terminator (Action)



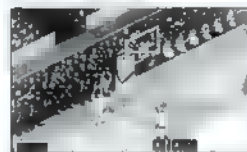
Wimbledon Tennis (Sim.)



Chuck Rock (Plateforme)



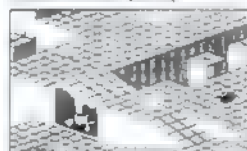
Shinobi 2 (Combat)



D.R. Supreme Court (Basket)



Batman Returns (Action)



Marble Madness (Arcade)

ACCESSOIRES

Adapt. secteur Sega	175F	Battery Pack	345F
Adaptateur Auto	195F	Cable de liaison Ggear	79F

DEMENT !!



ADAPTATEUR SECTEUR

GAMEGEAR

+ Sonic
+ L'Adaptateur Secteur
1290F
+ LA SACOCHE MICROMANIA
GRATUITE !!

GEANT

SPECIAL GAMEGEAR

NEW !!



99F

TOP 30

Senna Grand Prix (Course FI)	269F
Olympic Gold (Sport)	269F
Out Run Europa (Course Auto)	325F
Wonderboy Dragon's Trap (Pl)	269F
Donald Duck (Plateforme)	269F
Spiderman (Arcade)	249F
Sonic Hedgehog (Plateforme)	269F
Mickey Mouse (Plateforme)	269F
Super Kick Off (Football)	269F
G Loc (Afterburner II)	245F
Devilish (Casse-brique)	245F
Paperboy (Arcade)	269F
Aerial Assault (Arcade)	249F
Shinobi (Arcade)	269F
Golden Axe (Axe Battler)	269F

Super Monaco III Prix (Auto)	269F
Ninja Golden (Arcade)	245F
Georges Foreman Boxing (Sim.)	325F
Chessmaster (Echecs)	245F
Crystal Warriors (Aventure)	325F
Chase HQ (Arcade)	295F
Slider (Arcade)	245F
Malley Wars (Shoot'em Up)	245F
Fantasy Zone (Arcade)	245F
Joe Montana (Foot américain)	245F
Out Run (Course Auto)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Woody pop (Casse-brique)	215F
Smash TV (Arcade)	329F
Popits (Plateforme)	249F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEGEAR

LE WIDE MASTER

99F



149F 99F

ADAPTATEUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM GAMEGEAR

Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console GAMEGEAR

MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM
+ Alex Kidd + Sonic Hedgehog
+ 1 manette de jeux
649F

A PARAÎTRE

Aliens 3
New Zealand
Story
Sonic 2

Batman Returns
Tazmania
Lemmings 2
Mickey 2
Trivial Pursuit

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES

ACCESSOIRES

Control pad Sega	99F
Control stick Sega	169F
Rapid fire Sega	129F
Adaptateur secteur	175F
Remote control MS	269F
Cable péritel	175F

OFFRE SPÉCIALE !!

RC Grand Prix	99F	E Swat	99F	Aztec Adventure	149F
Alien Storm	99F	Vigilante	99F	Enduro Racer	149F
Miracle Warrior	99F	Psychic World	99F	Fantasy Zone I	149F
Captain Silver	99F	Ace of Aces	99F	Global Defense	149F
Cloud Master	99F	Ninja	99F	Hang on	149F
Fire and Forget 2	99F	World Grand Prix	99F	Secret Command	149F
Golden Axe Warrior	99F	Super Tennis	99F	Teddy Boy	149F
Rampage	99F	Action Fighter	149F	Transbot	149F

Prince of Persia	369F
Tom and Jerry	395F
Terminator	369F
Olympic Gold	365F
Chuck Rock	369F
Marble Madness	349F
The Simpson's	369F
Senna Grand Prix	395F
Super Kick Off	345F
Donald Duck	395F

TOP 20

Astérix	395F
Moonwalker	395F
Sonic Hedgehog	395F
Wimbledon Tennis	365F
Champions of Europe	395F
California Games	345F
Mickey Mouse Castle	395F
Populous	365F
Morts	395F
Ms Pacman	395F



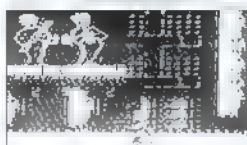
MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

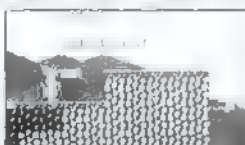
Les prix indiqués sont valables pendant le mois de promotion de nos magasins. Promotions dans le livre une seule fois.

GAMEBOY

Les nouveautés d'abord !



Star Wars (Arcade)



Tom and Jerry (Plateforme)



Joe and Mac (Arcade)



Mac Donald Land (Plt)



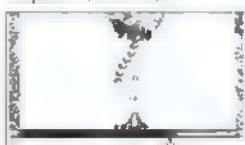
Prince Vaillant (Avent.)



Ninja Taro (Aventure)



WWF Superstars 2 (Catch) 275F



Xenon 2 (Shoot'em Up)



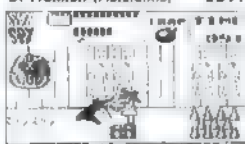
Double Dragon 3 (Arc.) 275F



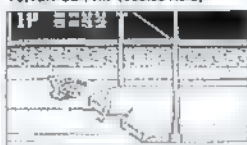
Dr Franken (Plateforme) 259F



Ferrari Gd Prix (Course Auto)



Spy vs Spy 2 (Arcade) 275F



Track and Field (Sports) 275F



Terminator 2 (Arcade) 269F



Kirby's Dreamland (Plt)



Adventure Island (Plt) 269F



Super Mario Land (Plt) 229F



Ultima Ruins (Aventure)

DES HITS DÉMENTS À PRIX DÉMENTS !!

Offre spéciale dans la limite des stocks disponibles jusqu'au 21 novembre 92

Spiderman 2 ~~275F~~ **175F**
Simpson's 2 ~~275F~~ **175F**
Megaman 2 ~~275F~~ **175F**
Turtles Ninja 2 ~~275F~~ **175F**

Mickey Dangerous (Plt) 275F
NBA Challenge H2 (Basket) 275F
Hook (Plateforme) 269F
Double Dribble (Basketball) 275F
Addams Family (Arcade) 275F
Prince of Persia (Action) 275F
Battle Tends (Arcade) 275F
Pacman (Arcade) 249F
Football International (Sim.) 249F
Tennis (Sim. Tennis) 229F
Tiny Toon (Plateforme) 275F
Blades III Steel (Ice Hockey) 269F
Batman Returns of Joker (Arcade) 275F
Roger Rabbit (Arcade) 275F
Double Dragon 2 (Arcade) 269F

TOP 30

Bugs Bunny 2 (Arcade) 275F
Hudson Hawk (Arcade) 275F
Beetle Juice (Arcade) 275F
Nintendo World Cup (Football) 229F
Pitfighter (Catch) 275F
WWF Super Stars (Catch) 269F
Deck Tales (Plateforme) 289F
Batman (Plateforme) 269F
NBA All Star Chal. (Basket) 275F
Robocop 2 (Action) 275F
Final Fantasy 2 (Aventure) 345F
Alley Way (Casse-brique) 195F
World Circuit Series (Auto) 275F
The Simpson's (Arcade) 269F
Marble Madness (Arcade) 269F

AGRANDISSEZ L'ÉCRAN DE VOTRE GAMEBOY

LE LIGHT MASTER 99F

PERMET AUSSI DE JOUER DANS LE NOIR !!

349F

Multipliez vos vies énergies gameplay

ACTION REPLAY PRO

ACCESSOIRES

ADAPT. SECUR	99F	LOUPE	89F	ETUI PLAY & GO	175F
ADAPT. AIRD	99F	BATTERIE	195F	SACOCHE DYNA	275F
GAMEKEEPER	99F	RECHARGEUR	249F	POCHETTE DYNA	149F
GAMELIGHT	119F	BANANE CHUT	145F		

GAMEBOY

+ Tétris + Les Écoufleurs Stéréo

690F

+ LA SACOCHE MICROMANIA GRATUITE !

DES PROMOS D'ENFER !!

Knight Quest ~~275F~~ **175F**
Prophecy vs Child ~~275F~~ **175F**
Spanky's Quest ~~275F~~ **175F**
Toxic Crusaders ~~275F~~ **175F**
Socccermania ~~275F~~ **149F**
Fist of Northstar ~~245F~~ **175F**
Elevator Action ~~245F~~ **145F**
Icarus ~~229F~~ **175F**

NEW Pour connaître la disponibilité d'un jeu dans les magasins MICROMANIA

tapez 3615 MICROMANIA

SUPER !

LE NOUVEAU CATALOGUE COULEUR MICROMANIA GAMEBOY

Disponible en magasin courant novembre

Chaque dimanche à 10h 05 sur France3, retrouvez MICROMANIA dans l'émission



MICROMANIA MICROMANIA MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD ! - LES NOUVEAUTES D'ABORD !

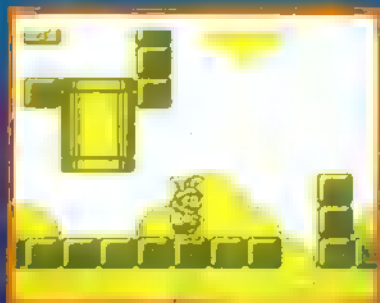


Je marchais tranquillement, flânant dans les petites ruelles d'Akihabara (quartier de Tokyo). A un moment, je suis passé devant une petite échoppe que je n'avais jamais remarquée malgré mes fréquentes visites. Toute petite, vieillotte, elle affichait un panneau indiquant "Antiquités-Consoles"; intrigué, je m'approchai et entrai dans la boutique. C'était un vrai capharnaüm. De la première console en bois où il fallait pédaler pour pouvoir jouer à Vectrex en passant par l'Atari, elles étaient toutes là. En furetant, je tombai tout à coup sur une curieuse Game Boy, recouverte de poussière. Rien qu'en la voyant, j'ai senti qu'elle était particulière. Mû par un sentiment indéfinissable, j'en fis l'acquisition. A peine sorti du magasin, je remarquai qu'elle n'avait pas de fente dans laquelle introduire les cartouches. Je revins alors sur mes pas pour la rapporter au magasin: impossible de retrouver ce dernier! Je retrouvai bien les deux bâtiments qui, dans mes souvenirs, encadraient l'échoppe, mais entre les deux il n'y avait plus qu'un minuscule terrain vague. Interloqué, je rentrai à la maison. Dans le métro, je ressortis la GB. Machinalement je la mis en marche. Et tout à coup, dans un nuage de fumée et une odeur entêtante d'encens, un gros balèze à moustache et enturbanné m'est apparu. Là, j'ai eu peur! J'ai cru que j'avais pété une résistance ou grillé un fusible! Déjà que j'ai de temps en temps des apparitions de mon rédac-chef, que je crois voir moins une fois par semaine des éléphants en tutu rose et bas résille dans ma baignoire... Je me suis dit que j'étais foutu, bon pour l'asile! Puis l'espèce de séparatiste sikh m'a adressé la parole. A ce moment-là, j'ai eu vraiment peur: il existait donc vraiment. Ce n'était donc pas une apparition, une facétie de mes sens abusés. On allait m'accuser d'avoir introduit secrètement au Japon un étranger en situation illégale, et je ne pourrais même pas le faire passer pour un animal de compagnie car je ne possédais pas ses certificats de vaccination! L'apparition, voyant mon désarroi, prit une apparence plus commune, voire discrète. Puis il m'expliqua qu'il était un génie, un mauvais génie même! Ancien boss de fin de niveau, il avait été victime d'un sort lancé par un héros de passage et s'était retrouvé enfermé dans cette Game Boy.

Comme je l'avais délivré de l'enchantement qui le gardait prisonnier, il était prêt à exaucer un vœu. Mon côté "gros paresseux" réclamait à cor et à cri une machine pour écrire automatiquement les articles, ce qui m'aurait permis de consacrer toute mon énergie et tout mon temps à l'activité pour laquelle je suis le plus doué: dormir. Et mon côté

"Gemu Ottaku" me faisait désirer avoir LE jeu du moment, celui qui me permettrait de passer des heures de pur plaisir. Puis, voyant que le génie s'impatiente, je fis un choix: le jeu. Alors, devant mes yeux stupéfaits, apparut une cartouche, ou plutôt LA cartouche que tous les possesseurs de Game Boy attendent comme on attend la sonnerie annonçant la fin du cours de math ou comme on attend le nouvel exemplaire de C+ chaque mois: Super Mario Land 2! Mais c'était effectivement un mauvais génie et son cadeau était un cadeau empoisonné! Depuis que j'ai reçu cette cartouche, c'est l'enfer! La vie n'a plus aucun sens pour moi, j'ai perdu tous mes amis. Je ne me nourris même plus, passant mon temps à jouer, pour aller plus loin, pour finir le jeu! C'est dit: absolument génial! Je vous quitte; il faut que je retourne y jouer!

SUPER MARIO



Les tunnels truffent le Mario Land mais sont tellement pratiques que nul ne s'en plaindra.

L'abri, temporairement, dans sa bulle, Mario poursuit sa quête.



Vous ne rêvez pas! C'est bien des oreilles de lapin qui coiffent la casquette de Bunny Mario.



Ce n'est qu'une toute petite partie de ce que vous allez devoir parcourir et explorer.



COMMENTAIRE



KANEDA KAN

Alleluia! La huitième merveille du monde est entre mes mains! Un nouveau Mario est toujours un événement. Cet épisode n'échappe pas à la règle! Le jeu est encore plus grand que précédemment. Il existe en fait six mondes différents à conquérir tels que le monde de l'Espace, le monde de l'Arbre, le Macro Monde... et dans chacun d'eux, il y a au minimum trois zones! Chaque monde peut être nettoyé et sauvegardé à part. Une série de petits jeux de hasard, ou de jeux d'adresse, dans lesquels vous manipulez une grue, permettent de gagner des vies, des pièces ou les bonus qui font se transformer Mario. Cette cartouche est le genre de jeu idéal pour une console portable : quand on commence à y jouer, on accroche très rapidement et on n'a qu'une idée : l'avoir toujours avec soi et continuer à y jouer quels que soient le lieu et l'heure!

IL ETAIT UNE FOIS LE SCENARIO!

Mario, plus connu décidément comme sauveur de princesse qu'en tant que plombier, est appelé une fois de plus à la rescousse.

Wario est de nouveau passé à l'attaque! Mario devra explorer six mondes et y récupérer six espèces de médailles d'or qui lui permettront de pénétrer dans le repaire de Wario, pour l'ultime combat!



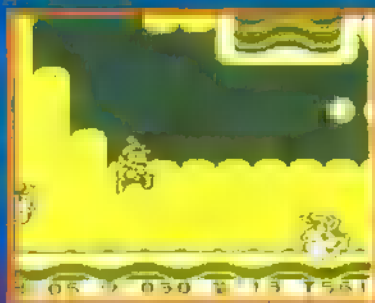
Quand Mario est là, les tortues Kopa ne sont jamais très loin!

La ruche est un endroit dangereux. Les abeilles n'aiment pas être dérangées dans leur travail.



Un petit coup de poing sous une brique, et cet effort est récompensé par un gros bonus!

Dans cette étape, vous pouvez escalader ces espèces de masses gélatineuses.



Combat acharné contre le boss du monde de l'Arbre. Un des six médailles d'or qui vous ouvriront le château en est le prix!



METAMORPHOSE

Ce gros radis blanc vous transformera en Bunny Mario! Quoi de neuf, docteur?

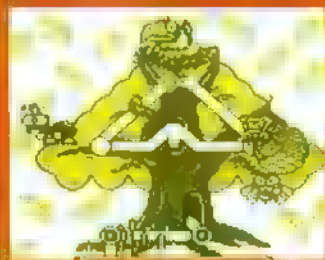


REVIEW

LES NOUVEAUTES DE CETTE VERSION

Mario bénéficie à certains moments d'un moyen de transport original: un aigle, Gow, lui servira d'ascenseur!

D'autre part, certains bonus en forme de "dai-kon" (un gros radis blanc japonais) lui permettront de se transformer en Bunny Mario. Sur sa casquette apparaissent deux oreilles de lapin. Grâce à elles, il peut se maintenir quelques secondes dans les airs ou ralentir sa chute, le temps de retrouver une plate-forme, par exemple. Il rebondit sur le sol avec une agilité qui évoque plus le kangourou que le lapin!

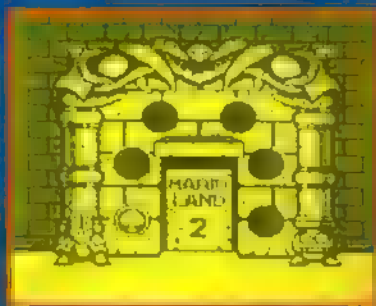


Deux des mondes à explorer: l'arbre et la Macro Zone.

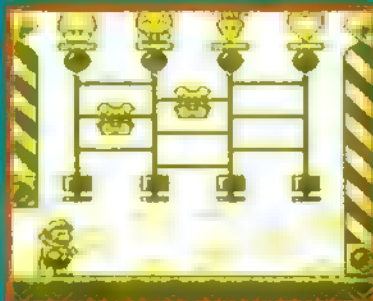
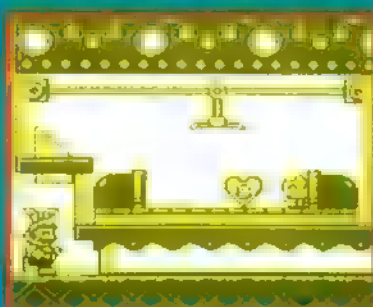
manque encore cinq médailles avant de pouvoir pénétrer dans le château.



Le but ultime: le château.



Ouf! La fin de la zone!



Chaque niveau se termine par un petit jeu dans lequel Mario peut récupérer des bonus lui permettant de se transformer ou des vies supplémentaires.

Mario déclenche une grue qui pêche le bonus passant au-dessous d'elle à ce moment-là.

En tirant une des poignées, Mario provoque une sorte de court-circuit qui fait tomber un bonus.

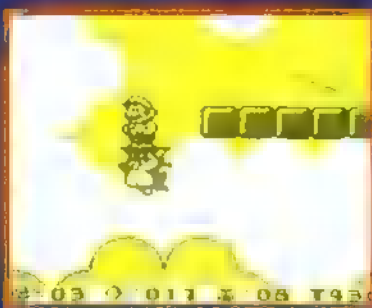
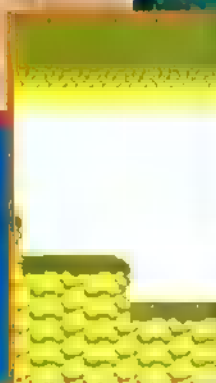
Le champignon à taille de Mario.

La fleur lui permet de lancer des boules.

Le radis blanc le transforme en Bunny Mario.

Le cœur lui rajoute

Cette fourmi vous interdit l'accès à son nid en lançant sur vous des pierres.



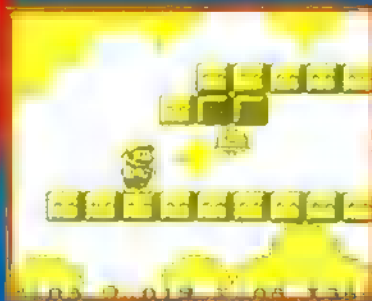
Aussi pratique qu'un ascenseur, le hibou ne demande qu'à vous aider.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

Le plombier italien est de retour sur la portable de Nintendo. Notre héros court et saute en tout sens dans de nouveaux décors. Les amateurs des aventures de Mario vont être aux anges. Ils retrouveront la plupart des créatures habituelles de l'univers Mario et découvriront de nouveaux empêcheurs de progresser en paix ainsi que de nouvelles transformations pour leur héros préféré. Ils pourront partir à la chasse aux passages secrets, aux warp zones, aux briques dissimulées... Pour les autres, Super Mario Land 2 risque d'apparaître comme une énième version d'un concept un peu éculé, où l'action manque singulièrement de punch et où l'on se promène la plupart du temps en sautant ici ou là sur une malheureuse bestiole à l'agressivité très limitée, en essayant d'étouffer un bâillement d'ennui.



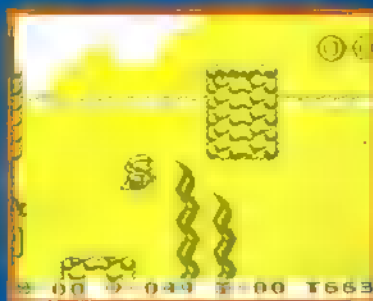
Faites sonner la cloche!

Mario nage comme un poisson.



Au début du jeu, trois options vous sont proposées selon le type de jeu auquel vous désirez jouer.

Sur les feuilles de l'arbre, vous rencontrerez des fourmis lymphatiques.



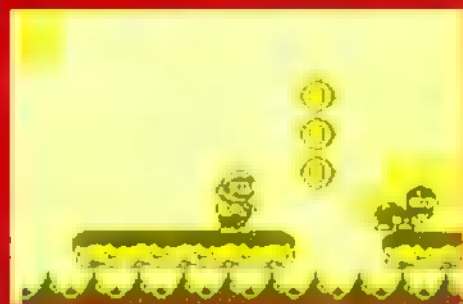
La libellule va passer à l'attaque.



Tout contact avec ces fourmis est à éviter: des pointes d'acier surgissent de temps en temps de leur casque et de leur carapace.

Un gros bonus plein de pièces attend Mario, un peu à l'écart.

REVIEW



EDITEUR : NINTENDO

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 5

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 35%

Pas de présentation: une simple "boucle" montrant quelques secondes de certains mondes.

GRAPHISMES 78%

Typiquement "marioesques": simples, voire sommaires, mais efficaces sur l'écran de la GB.

ANIMATION 86%

Ça bouge bien et dans tous les sens.

BANDE-SON 74%

Des petits airs entraînants ponctuent les niveaux.

JOUABILITE 95%

Excellent! Le résultat des années de savoir-faire Nintendo!

DUREE DE VIE 96%

Le jeu est immense et la recherche des différents passages secrets vous occupera pendant des heures!

INTERET 92%

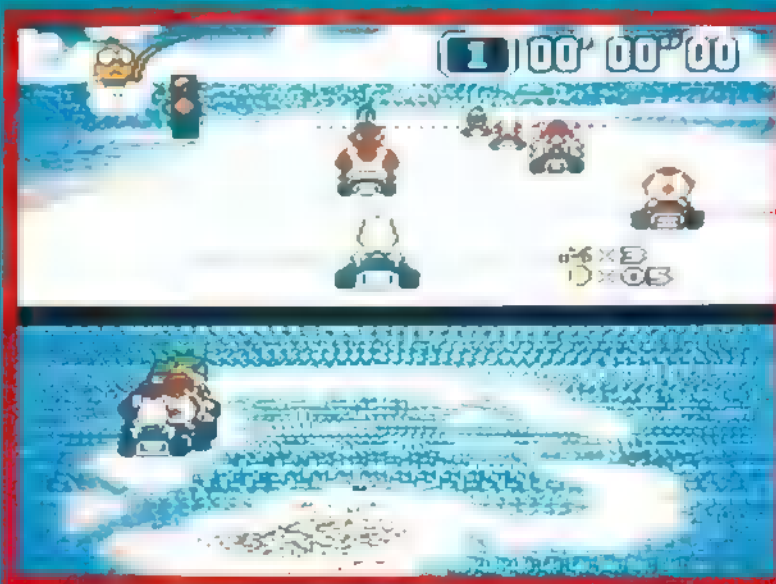
Nintendo a encore réussi à nous concocter un hit! Plus qu'un achat, un investissement!



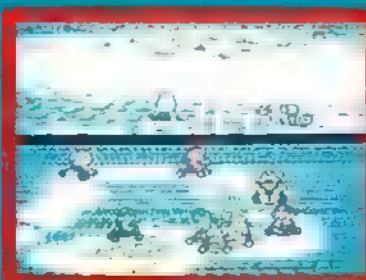
Nintendo ne rate jamais l'occasion de faire parler de lui. Surtout à quelques mois de Noël. Si Super Mario Land 2 sur Game Boy est déjà en soi un événement, que dire alors de Super Mario Kart? Cette course de karts délirante met en présence huit

personnages célèbres du monde de Mario. Il y a Luigi, la princesse Zelda, l'ignoble Bowser, le fidèle dinosaure, etc. Mais les personnages ne sont pas la seule référence à Super Mario IV. Les décors, les musiques et les bruitages viennent tous du jeu vedette de Nintendo. Chaque course se déroule sur cinq tours. Vous devez terminer dans les quatre premiers pour marquer des points. Vous avez le choix entre 3 niveaux de difficulté. Dans le groupe des 50, vous n'aurez pas beaucoup de mal à finir en tête. Cela se complique si vous choisissez la catégorie 100 ou 150. Les concurrents sont plus rapides et les erreurs de pilotage sont assez rares. De plus, le nombre de circuits passe de quatre à cinq. Si Super Mario Kart se contentait d'être une simple course de karting, il n'aurait pas beaucoup d'intérêt. Aussi, sur chaque circuit, il y a des cases bonus qui dynamisent le jeu. Lorsque vous roulez dessus, tous les bonus défilent dans une petite fenêtre en haut de l'écran, comme une roue de loterie. Ainsi, vous recevez un bonus de manière aléatoire que vous utiliserez quand vous le désirerez. Les carapaces de tortue servent de missile; le champignon est un turbo; l'étoile vous rend invincible; l'éclair répète tous vos adversaires. Bien sûr, les programmeurs ont prévu un championnat où il est possible de jouer à deux humains en une sorte de duel où vous devez crever les trois ballons accrochés aux roues du kart de votre adversaire. Le jeu prend alors une toute autre dimension.

SUPER MARIO KART



Super Mario Kart est un jeu de course de karts sur Super Famicom. Il est développé par Nintendo et édité par Nintendo. Le jeu est sorti en 1992. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de course de karts de tous les temps. Le jeu propose cinq circuits différents, chacun avec ses propres bonus et pièges. Les personnages jouables sont Mario, Luigi, Princess Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, et les dinosaures. Le jeu est très amusant et propose une grande variété de bonus et de pièges. Le jeu est très populaire et a été réédité plusieurs fois.



Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de karts sur Super Famicom. Il est développé par Nintendo et édité par Nintendo. Le jeu est sorti en 1992. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de course de karts de tous les temps. Le jeu propose cinq circuits différents, chacun avec ses propres bonus et pièges. Les personnages jouables sont Mario, Luigi, Princess Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, et les dinosaures. Le jeu est très amusant et propose une grande variété de bonus et de pièges. Le jeu est très populaire et a été réédité plusieurs fois.

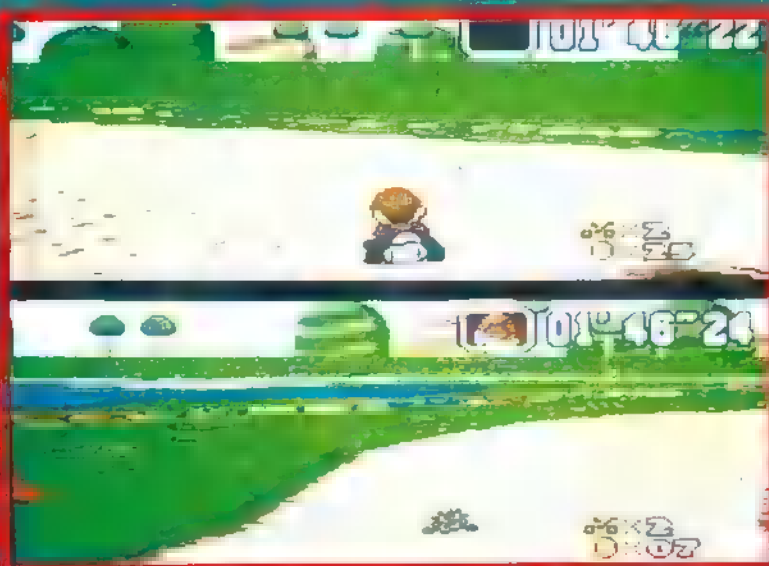


Super Mario Kart est un jeu de course de karts sur Super Famicom. Il est développé par Nintendo et édité par Nintendo. Le jeu est sorti en 1992. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de course de karts de tous les temps. Le jeu propose cinq circuits différents, chacun avec ses propres bonus et pièges. Les personnages jouables sont Mario, Luigi, Princess Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, et les dinosaures. Le jeu est très amusant et propose une grande variété de bonus et de pièges. Le jeu est très populaire et a été réédité plusieurs fois.

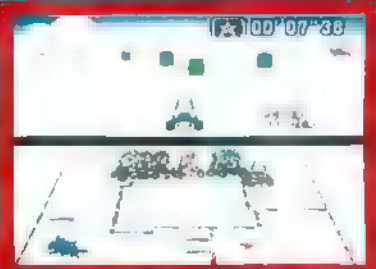
Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de karts sur Super Famicom. Il est développé par Nintendo et édité par Nintendo. Le jeu est sorti en 1992. Il est considéré comme l'un des meilleurs jeux de course de karts de tous les temps. Le jeu propose cinq circuits différents, chacun avec ses propres bonus et pièges. Les personnages jouables sont Mario, Luigi, Princess Zelda, Bowser, Donkey Kong, Yoshi, et les dinosaures. Le jeu est très amusant et propose une grande variété de bonus et de pièges. Le jeu est très populaire et a été réédité plusieurs fois.



REVIEW



Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de voiture. Il est très amusant et très facile à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer.



Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de voiture. Il est très amusant et très facile à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer.

Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de voiture. Il est très amusant et très facile à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer.

LES CIRCUITS CACHES

Dans tous les jeux de la série Mario, il existe des stages secrets accessibles à certaines conditions. Dans Mario Kart, il faut terminer premier dans toutes les courses et dans les trois niveaux. Vous pouvez toutefois vous entraîner, tout seul, sur ces nouveaux circuits. En revanche, le dernier de cette série demeure inaccessible à ceux qui n'ont pas rempli les conditions susdites.



Le jeu Super Mario Kart est un jeu de course de voiture. Il est très amusant et très facile à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer. On peut jouer avec un seul joueur ou avec plusieurs joueurs. Le jeu est très bien fait et très agréable à jouer.

COMMENTAIRE



AXEL

Il est difficile d'écrire un commentaire sur un jeu dont le nom suffit déjà à classer. Extra, super, faramineux, sensas... On a du mal à se retenir. Accroché au paddle de Super Famicom, j'ai passé des heures entières à me demander pourquoi ce jeu était aussi captivant. Wieklen le grand nain, qui n'est pas un mordu de sport, aurait bien aimé entamer sa cent unième heure de Mario Kart d'affilée s'il n'avait pas eu un courrier à terminer. Robby, grand spécialiste de sport et de course de voiture, a fini par jouer tout seul car il n'y avait personne dans un périmètre de 10 km capable de le battre. Enfin, le chef de publicité, qui n'a généralement pas le temps de jouer, est resté nez collé une bonne demi-journée sur l'écran, bien qu'il n'ait jamais gagné une seule course. Méfiez-vous de ce jeu. Son charme agit instantanément.



EDITEUR : NINTENDO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DOSABLE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 79%

Même en japonais, le jeu est totalement compréhensible.

GRAPHISMES 90%

On retrouve les principaux décors de Super Mario IV ainsi que ses célèbres personnages.

ANIMATION 95%

Le système de rotation et de zoom est devenu un grand classique des jeux Nintendo.

BANDE-SON 91%

Ce sont les principales musiques de Mario IV ainsi que certains morceaux tirés de Zelda 3.

JOUABILITE 97%

On peut difficilement faire mieux.

DUREE DE VIE 94%

Même si vous remportez tous les championnats avec Mario, vous aurez encore sept pilotes à essayer...

INTERET 95%

C'est sans conteste le jeu Nintendo le plus délirant.

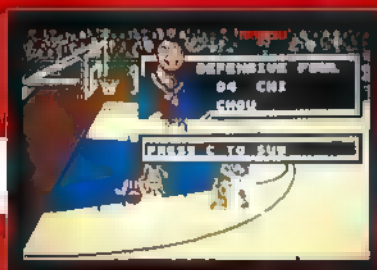


TEAM USA BASKETBALL

Après Bulls vs Lakers (testé dans le précédent Consoles), Electronic Arts sort une nouvelle simulation de basket, Team USA Basketball. Si la première mettait en scène les célèbres joueurs de la NBA, cette dernière se réfère aux règles du basket-ball international. Fini les matchs entre équipes américaines, puisque vous allez pouvoir contrôler chacune des quinze meilleures équipes du monde (Team USA, France, Italie, Australie, CÉI...). Dans l'ensemble, les règles des fédérations nationales et celles de la NBA sont semblables, vous remarquerez certaines différences. Ne vous attendez pas à jouer quatre périodes de jeu de douze minutes chacune, mais deux mi-temps de vingt minutes. La zone de lancer n'a pas la forme d'un rectangle mais celle d'un trapèze et la ligne de trois points ne se trouve plus qu'à 6,24 mètres du panier. La cartouche propose toujours deux modes de jeu: arcade ou simulation, ainsi que la possibilité de jouer à deux, en équipe ou l'un contre l'autre. Si la présentation, les décors et les musiques ont été modifiés, les actions des joueurs restent les mêmes que celles de Bulls vs Lakers. Vous disposez des mouvements d'attaque et de défense. Attention aux fautes de jeu (arrêt puis reprise de dribble, bousculade...) car l'arbitre vous surveille d'un œil vigilant. L'option Replay vous permettra de revoir vos prouesses et d'améliorer votre technique de jeu. Quant au système de sauvegarde par mots de passe, il vous évitera de recommencer inlassablement les mêmes matchs.



Hormis les changements des couleurs du terrain et de la forme de la zone de lancer, Team USA Basketball est une copie conforme de Bulls vs Lakers. Les programmeurs n'ont même pas pris la peine de changer les graphismes du public.



COMMENTAIRE

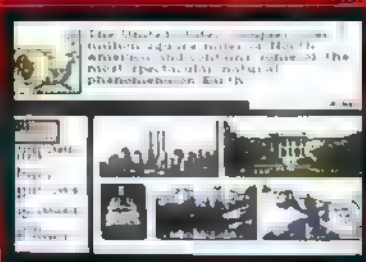


ROCKET

Il est vrai que Team USA Basketball est une superbe simulation de basket-ball qui ne décevra pas les "dribbleurs" enragés. Les graphismes et les animations sont à la hauteur des capacités de

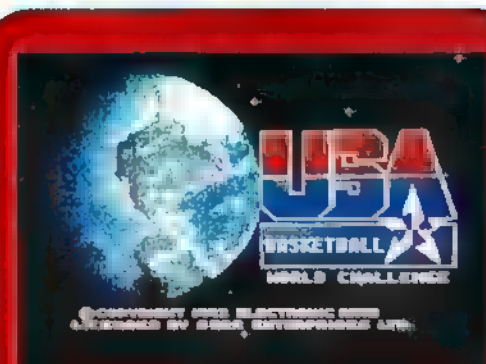
Chaque intervention de l'arbitre donne lieu à des dialogues digitalisés. Ne jouez pas trop des coudes avec l'équipe adverse car à un œil d'agle ne manque rien de ce qui se passe sur le terrain.

En fonction des pays que vous choisirez, le programme vous montrera un écran comportant plusieurs paysages, avec l'hymne national en prime. Une façon de faire du tourisme sans quitter son siège.



L'option instant Replay vous permet de revoir les quelques secondes de jeu qui précèdent.

Voici la carte du monde sur laquelle vous devez choisir vos équipes.



ELECTRONIC ARTS PRIX D'APPRECIATION

PRESENTATION	84%
Une belle présentation et un grand choix d'options.	
GRAPHISMES	89%
De beaux décors et des sportifs bien différenciés.	
ANIMATION	90%
Les actions des joueurs sont superbement rendues.	
BANDE-SON	80%
Musiques, bruitages, voix digitalisées créent l'ambiance.	
JOUABILITE	89%
Au bout de quelques minutes, vous êtes dans le bain.	
DUREE DE VIE	90%
De longues heures de jeu en perspective.	
INTERET	92%
Un jeu à posséder absolument.	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

MEGA CONCOURS

ESPACE 3

games

CONSOLES



Mais je rêve...

1^{er} PRIX

1 NEO GEO + 1 jeu

2^e PRIX

1 MEGADRIVE + SONIC

3^e PRIX

1 GAMEBOY + TETRIS

du 4^e au 50^e PRIX

1 TIME BOY

Pour participer, c'est facile, il te suffit de répondre aux 3 questions suivantes :

1^{ère} QUESTION

Quelle est l'origine du nom du jeu TETRIS ?

- a) Le nom grec TETRA signifiant 4
- b) Le nom de l'auteur : M. TETRNIKOV
- c) La figure géométrique : le TETROÏD

2^{ème} QUESTION

Dans la saga Castelvania, combien y a-t-il d'épisodes (en octobre 92)

- a) 2
- b) 4
- c) 5

3^{ème} QUESTION

Quel est le nouveau personnage qui apparaît dans SONIC 2

- a) un lion
- b) un renard
- c) un ours

Adressez vos réponses sur carte postale uniquement avant le 30/11/92 minuit (le cachet de la poste faisant foi) à :
Concours CONSOLES + / ESPACE 3 9/13 rue du Colonel Pierre Avia - 75754 PARIS Cedex 15,
en indiquant pour chaque question son numéro ainsi que vos nom, prénom et adresse.

DEUXIEME CHANCE !

Vous habitez près d'un magasin ESPACE 3, précipitez-vous ! Sur présentation de la figure ci-jointe vous pouvez participer au tirage au sort et devenir le SUPER GAGNANT BOUTIQUE, il vous suffit de remplir le bulletin qui vous sera remis dans votre magasin ESPACE 3 (date limite 28/11/92).

ENEZ-VITE UNE SURPRISE VOUS ATTEND.*

LILLE

44 rue de Béthune

LILLE

4 rue Faiderbe

STRASBOURG

11 rue du Noyer

DOUAI

39 rue Saint-Jacques

*Dans la limite des stocks disponibles





uper Probotector est le nom français de Super Contra, avec quelques modifications graphiques mineures. Vous dirigez un ou deux robots de combat à travers une succession de niveaux plus en plus délirants, en tirant sur tout ce qui bouge en tentant de survivre. Vous disposez pour cela de deux mains, chacune pouvant tenir une arme meurtrière. Celles-ci consisteront au départ en des fusils automatiques, mais vous pouvez ramasser des capsules vous conférant

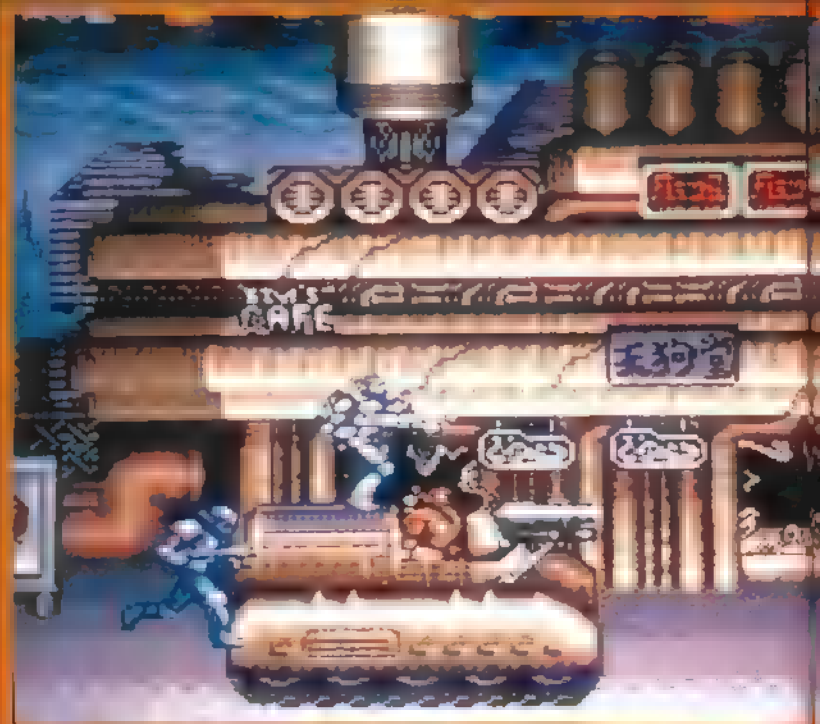
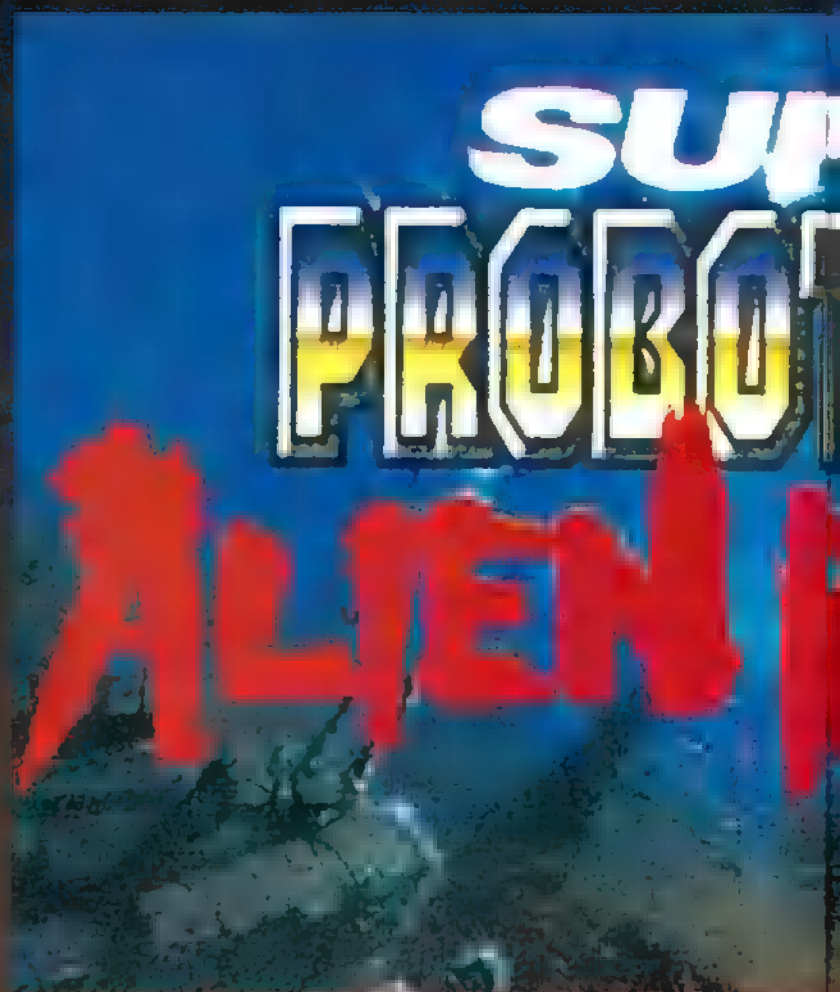
tirs multiples, lasers, lance-flammes et autres joyeusetés destructrices. Vous tirez normalement avec l'arme que vous avez choisie, mais vous pouvez aussi les utiliser toutes simultanément dans un mouvement circulaire. Les deux premiers niveaux se déroulent en vue latérale, le troisième en vue de dessus, l'écran étant divisé en deux (vous déplacez les personnages avec le pavé de direction, et vous l'orientez avec les touches et). Les ennemis sont pour la plupart de votre taille, c'est-à-dire petits, mais les monstres de fin de niveau sont réellement impressionnants, de même que certaines animations en cours de jeu. Les graphismes, à défaut d'être beaux, sont précis et variés. L'animation est impressionnante, les scrollings sur plusieurs plans sont toute beauté, sans ralentissement notable (sauf peut-être lorsqu'il y a beaucoup d'explosions, comme cela se passe lorsqu'un monstre de fin de niveau meurt).



L'une des principales différences par rapport à Super Contra est l'ajout de dessins intermédiaires entre les niveaux.

COMMENTAIRE

Probotector est une version de Super Contra, avec quelques modifications mineures. Vous dirigez un ou deux robots de combat à travers une succession de niveaux plus en plus délirants, en tirant sur tout ce qui bouge en tentant de survivre. Vous disposez pour cela de deux mains, chacune pouvant tenir une arme meurtrière. Celles-ci consisteront au départ en des fusils automatiques, mais vous pouvez ramasser des capsules vous conférant tirs multiples, lasers, lance-flammes et autres joyeusetés destructrices. Vous tirez normalement avec l'arme que vous avez choisie, mais vous pouvez aussi les utiliser toutes simultanément dans un mouvement circulaire. Les deux premiers niveaux se déroulent en vue latérale, le troisième en vue de dessus, l'écran étant divisé en deux (vous déplacez les personnages avec le pavé de direction, et vous l'orientez avec les touches et). Les ennemis sont pour la plupart de votre taille, c'est-à-dire petits, mais les monstres de fin de niveau sont réellement impressionnants, de même que certaines animations en cours de jeu. Les graphismes, à défaut d'être beaux, sont précis et variés. L'animation est impressionnante, les scrollings sur plusieurs plans sont toute beauté, sans ralentissement notable (sauf peut-être lorsqu'il y a beaucoup d'explosions, comme cela se passe lorsqu'un monstre de fin de niveau meurt).



Au premier niveau, vous pouvez monter dans un tank destructeur. Quand vous jouez deux (comme sur photo), second joueur peut accéder à la plateforme.

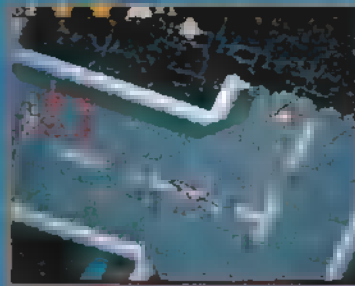


SUPER NINTENDO

REVIEW



PER ECTOR REBELS



Le deuxième niveau est un peu plus difficile, et, quand vous courrez, l'écran bascule. C'est superbe, mais déroutant ! Le méchant de fin de niveau est un peu plus difficile. Mais ce n'est rien par rapport au deuxième

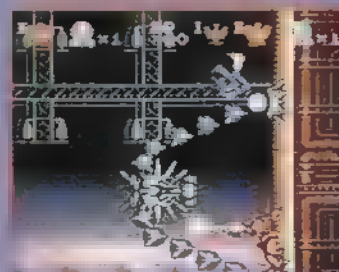
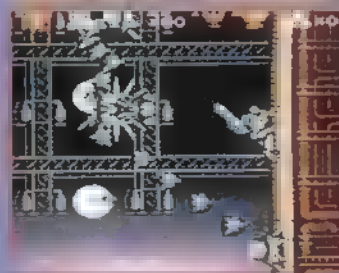
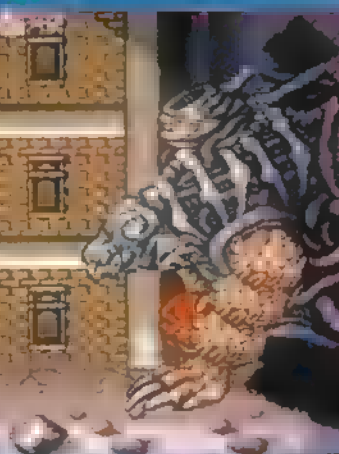


C'est... Viêt-nam ! Un avion a largué des bombes au napalm, et vous devez vous balader joyeusement au-dessus des flammes, en évitant explosions et serpents de feu.





Le méchant... fin... premier niveau... facile à battre : on ramasse un laser juste avant, il suffit de se mettre près du bord gauche de l'écran et tirer. Le second grand méchant est... gros ! ne posera pas non plus trop de problèmes pour peu que l'on prenne soin d'éviter les armadas d'insectes et les tirs sporadiques qu'il vous envoie.



COMMENTAIRE



WIEKLEN

Au premier abord, ce jeu est décevant : les personnages sont petits, les monstres aussi et les animations, bien que fluides, n'ont rien de spectaculaire. Mais, passé le premier niveau, c'est du délire ! Les animations deviennent impressionnantes, les monstres... fin de niveau sont énormes, la difficulté s'accroît rapidement... Et on se retrouve, malgré soi, pris dans l'action. Evidemment, c'est beaucoup plus agréable à deux, même s'il est parfois difficile de différencier les deux petits robots (et ce malgré leurs couleurs très différentes). Super Probotector est un excellent jeu, difficile à souhait, qui tiendra plusieurs semaines en haleine, même les meilleurs joueurs. Peu de jeux peuvent en dire autant !

SUPER PROBOTECTOR
ALIEN REBELS

1 PLAYER
2 PLAYERS
2 PLAYERS
OPTION

TM AND © 1992 KONAMI CO., LTD.
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : KONAMI

PRIX : E

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : ASSEZ ELEVÉE

NOMBRE DE VIES : 1 A 7

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 62%

La documentation claire explique les différents bonus. Il n'y a pas de démo.

GRAPHISMES 78%

Les premiers niveaux sont quelconques. Les monstres de fin de niveau, superbes.

ANIMATION 86%

Les héros et les monstres de fin de niveau bougent bien. Des animations d'ambiance ajoutent à la beauté du jeu.

BANDE-SON 78%

Musiques et bruitages concourent à l'ambiance, très réussie, de ce jeu.

JOUABILITE 91%

Le maniement des robots permet toutes les fantaisies. Quelques heures suffisent à se familiariser avec les commandes.

DUREE DE VIE 90%

Super Probotector est suffisamment difficile pour que vous puissiez en espérer plus que quelques jours de jeu.

INTERET 88%

C'est un excellent jeu d'action. Bien entendu, il suffit de "casser du monstre", mais la mise en scène est à la hauteur.

SECRETS OF THE GAMES

RUSEL DEMARIA

FACH MESTON

**LES 2 AUTEURS
SONT COMPLETEMENT ALLUMÉS.
VOUS ALLEZ POUVOIR VOUS ENTENDRE.**

Les secrets, les stratégies, tous les trucs pour jouer et gagner vous attendent dans ces 6 livres. Deux des plus grands experts mondiaux ont décortiqué des centaines de jeux. A 18 ans, Meston avait passé la moitié de sa vie devant une console ! De nombreuses copies d'écrans vous entraîneront dans des parties diaboliques !



PLUS DE 25 JEUX
REF 720. 348 95 F.



PLUS DE 20 JEUX
REF 718. 432 P. 95 F.



PLUS DE 25 JEUX
REF 723. 500 P. 95 F.

**6 BEST-SELLERS
ENFIN
EN FRANÇAIS**



PLUS 25 JEUX
721. 380 95 F.



REF 722. 432 P. 95 F.



PLUS 15 JEUX
719. 360 P. 95 F.

EN VENTE DANS LES LIBRAIRIES SPECIALISEES, FNAC ET GRANDES SURFACES

MICRO APPLICATION VPC ET BOUTIQUE 13 RUE SAINTE CECILE 75009 PARIS / TEL (1) 47 70 32 44 / MINITEL 3615 MICROAPP

TITRE/REF PRIX

☐ MANDAT

NOM

☐ CHEQUE A L'ORDRE
DE MICRO APPLICATION

ADRESSE

SIGNATURE

VILLE

CP

FRAIS D'ENVOI : 20 F ENVOI NORMAL
40 F RECOMMANDE

TOTAL TTC

C-14

MA



surprise! En plein milieu d'une furieuse bataille contre des hordes de goblins déchaînés, votre château assiégé se retrouve soudain téléporté, avec tous ses habitants, au cœur d'une étrange vallée entourée de gigantesques falaises. Désigné "volontaire" pour partir

explorer ce monde nouveau, vous allez devoir former une équipe de quatre personnages, selon les bonnes vieilles règles du jeu de rôle (guerriers, voleurs, magiciens, nains, clercs, caractéristiques diverses, points d'expérience, etc.). L'action est la plupart du temps représentée en vue de dessus, mais vous aurez droit à une vue subjective en 3D lorsque vous rentrerez dans des tours, des grottes ou des donjons. Vous pourrez commencer par explorer le château, ses tours de garde et sa prison, discuter avec les personnages que vous croiserez au passage, avant de visiter la ville, où des moines pas franchement optimistes ont déjà creusé des sépultures et fait graver des pierres tombales qui vous sont destinées!

Sans vouloir leur donner raison, il faut bien reconnaître que le monde extérieur est loin d'être accueillant: des hommes-bêtes ont installé leur campement au nord, les marécages sont infestés de créatures étranges, les forêts sont pleines de géants, de loups, de grizzlis affamés, un fleuve à lave coule de la montagne, et la végétation a tendance à former par endroits de véritables labyrinthes!

Vous avez donc plutôt intérêt à "bien vous couvrir" avant de sortir... Entendez par là qu'il vaut mieux



Une superbe séquence d'introduction dans laquelle d'ignobles goblins attaquent votre château!

COMMENTAIRE

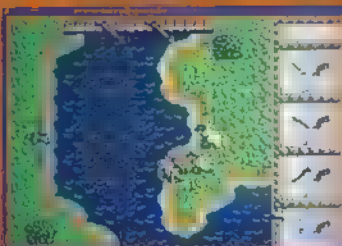


Il faut savoir qu'avant de tester cette cartouche (les versions précédentes comportaient quelques bugs au niveau des sorts de clercs du second niveau), mais ça en valait la peine... En effet, la magie joue un rôle important dans le jeu.

Elle vous permet d'atteindre certains endroits inaccessibles pour des personnages de faible niveau. Les sorts sont variés et s'avèrent particulièrement utiles, surtout à l'extérieur, car si les combats "en intérieur" man-

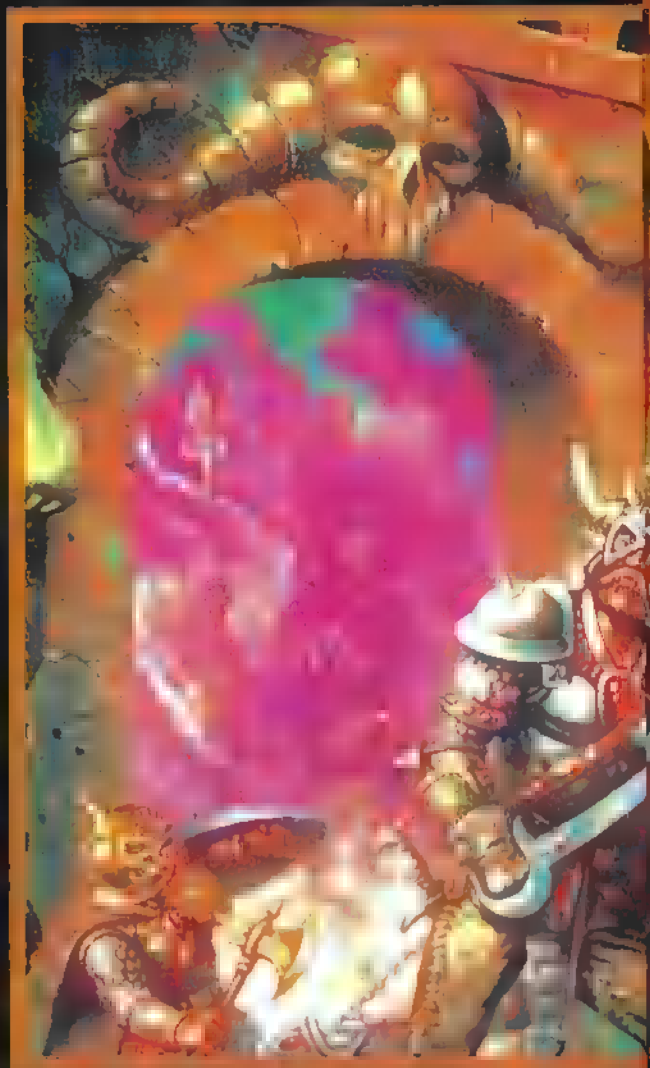
quent un peu de finesse (tout le monde balance son coup et ses sorts, chacun à son tour), les "batailles en plein air" offrent des possibilités stratégiques vraiment amusantes (voir l'encadré). Malgré une surface de jeu plutôt réduite et un scénario squelettique, cette cartouche vous fera vivre des aventures passionnantes, soutenues par un excellent système de jeu. On attend donc les prochains épisodes avec impatience.

acheter quelques armes et armures à l'échoppe du coin et explorer les divers passages secrets de la ville (vous trouverez un bâton de guérison fort utile en fouillant le jardinet qui se trouve derrière le temple) avant de mettre le nez dehors. Laissez ensuite vos aventuriers se reposer quelques heures afin que les magiciens aient le temps de mémoriser leurs sorts (le jeu comprend près d'une quarantaine de sorts différents), et vous serez enfin prêt à vous lancer dans l'aventure... en commençant par exemple par l'exploration de cette série de mystérieuses petites grottes qui se trouvent au nord-ouest du château.



TIP !

Si vous voulez gagner pas mal d'argent et de points d'expérience sans prendre trop de risques, achetez une fronde à chacun de vos personnages et allez vous promener du côté de la rivière qui se trouve à l'ouest du château. Traversez le pont pour attirer quelques monstres, et dès que ceux-ci pointent le bout de leur museau, repassez le pont en redescendant tout de suite vers le sud. Vos adversaires (qui courent moins vite que vous pour la plupart) tenteront de vous suivre, mais sur l'autre rive! Bien à l'abri sur l'autre berge de la rivière, vous n'aurez plus qu'à canarder sans répit ces stupides créatures jusqu'à ce que mort s'ensuive (ce qui n'est plus qu'une question de temps!). Méfiez-vous quand même, car certains disposent de frondes, eux aussi!



DUNGEON ET DRAGON WARRIOR OF THE ETERNITY



BASTON EN PLEIN AIR!

Le système de combat en extérieur est un des points forts du jeu. Chaque personnage joue tranquillement son rôle et peut se déplacer individuellement, puis tirer ou lancer un sort. Cela permet d'utiliser le terrain à votre avantage (en forçant par exemple les monstres à se présenter un par un à l'entrée d'un passage étroit), d'attaquer un ennemi sur plusieurs fronts, ou bien encore de placer en retrait les personnages les plus faibles. On pourra par exemple envoyer un voleur ou un guerrier "au front" tandis que le magicien et le clerc resteront à l'abri derrière un buisson. L'un pour lancer des sorts à distance, et l'autre pour soigner les blessés qui, en cas de coup dur, se replieront vers l'arrière. La variété des sorts (sommeil, bouclier, missile magique, paralysie, invisibilité, peur panique, etc.) permet des stratégies délectables!

REVIEW



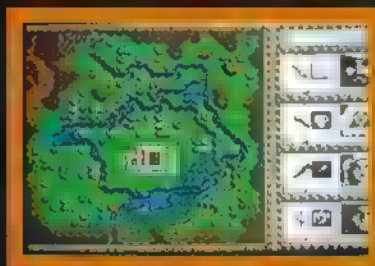
ONS GONS RS AL SUN

TIP !

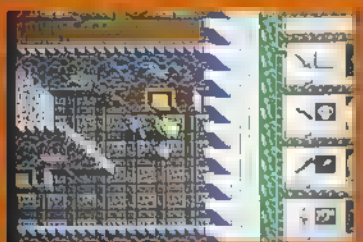
Il est possible de sauvegarder le jeu à tout moment en utilisant la touche "E" (Entrée). Cette fonction est très utile pour sauvegarder le jeu avant d'entrer dans une zone dangereuse ou avant de tenter une action risquée. Vous pouvez également sauvegarder le jeu à tout moment en utilisant la touche "F" (Fonction). Cette fonction est très utile pour sauvegarder le jeu avant d'entrer dans une zone dangereuse ou avant de tenter une action risquée.



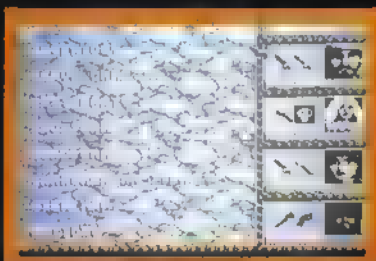
Pour vous retrouver, étudiez attentivement la carte générale de la vallée.



Le temple du château, un point stratégique important: les moines pourront en effet y soigner gratuitement les personnages blessés... Mais encore faut-il qu'au moins un des membres de l'équipe réussisse à revenir vivant jusqu'au château!



L'écran des options: un système de jeu très facile à prendre en main, qui offre un grand confort.

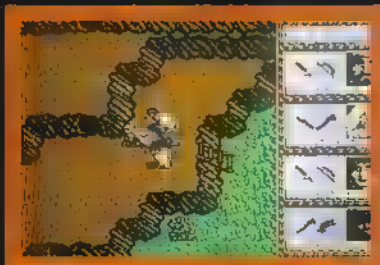


Ce marchand vous propose des "voyages organisés" pour vous rendre dans les contrées que vous avez déjà explorées. Intéressant, mais cher!

Dès le second niveau, les clercs disposent d'une panoplie de sorts (guérison, blessures, peur, obscurité, lumière, résistance au froid, détection de magie...)



Une jouabilité exceptionnelle: contentez-vous de diriger le personnage à tête, tandis que les autres suivront automatiquement sans jamais rester "coincés" derrière une porte ou un buisson.



Les cavernes qui se trouvent au nord-ouest renferment quelques objets précieux, comme des armes ou des parchemins magiques. Certaines sont reliées entre elles par des souterrains, toutes sont infestées de monstres.





REVIEW



Les rumeurs les plus folles courent à travers la ville... On prétend même que des dinosaures vivraient dans les marais!

Au début du jeu, les rayons de l'armurerie ressemblent à un supermarché polonais, mais nombre d'armes disponibles augmentera au fur et à mesure de la partie. Revenez à chaque fois qu'un de vos personnages monte d'un niveau.



Cet écran permet de faire circuler les objets d'un personnage à l'autre facilement et rapidement.



COMMENTAIRE



AXEL

Homer a raison : le système de jeu de Dungeons & Dragons est excellent, mais le scénario, lui, est loin d'atteindre des sommets. L'aventure se résume en fait à l'exploration de la région et à quelques grottes... Pour ce qui est du dialogue, vous repasserez! Pas question de discuter avec les monstres (qui se contentent de servir de chair à hallebarde), et la conversation des habitants du château se résume le plus souvent à quelques considérations

météorologiques d'une telle banalité que j'oserais à peine en parler avec mon coiffeur! Restent quand même quelques belles séquences de combat dans la nature, au cours desquelles vous pourrez enfin faire agir les membres de votre équipe individuellement, ce qui est finalement plutôt rare dans les jeux de rôle pour consoles et micros. Les accros du véritable jeu de rôle (autour d'une table, avec des copains) resteront une fois de plus sur leur faim, mais les fanas de jeu de rôle micro, eux, devraient trouver leur bonheur avec cette cartouche.

WARRIORS OF THE ETERNAL SUN™

©1992 T&E, INC.
©1992 T&E, INC.
ALL RIGHTS RESERVED. T&E, INC.
DUNSTON & PROCTER
CHICAGO, ILLINOIS 60601
MADE IN U.S.A.

EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NOU

CONTROLE : BON

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 85%

Le système de jeu, bien conçu, est clairement expliqué dans le manuel. Jolie séquence d'introduction.

GRAPHISMES 80%

En 3D dans les donjons ou à l'extérieur, les graphismes sont clairs et précis mais manquent un peu de variété.

ANIMATION 76%

Les personnages et les monstres sont bien animés et le scrolling multidirectionnel est d'une fluidité exemplaire.

BANDE-SON 64%

Quoique assez réussis, les morceaux qui égayent les décors sont lassants.

JOUABILITE 90%

Les commandes sont instinctives et tout est simplifié pour vous permettre de jouer sans consulter sans arrêt la notice.

DUREE DE VIE 65%

Le territoire à explorer n'est pas très vaste, mais il vous faudra quand même pas mal de temps pour terminer le jeu.

INTERET 84%

Cette cartouche constitue une excellente initiation au jeu d'aventure. On retrouve tous les ingrédients du jeu de rôle et on passe vraiment un bon moment!

les

STICKSTARS

arrivent



BATMAN RETURNS



TM & © 1992 DC Comics. All Rights Reserved.

BART
SIMPSON™



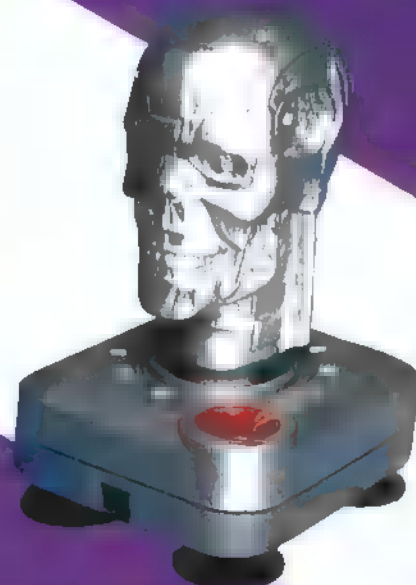
THE SIMPSONS™ & © 1992 Twentieth Century Fox. All Rights Reserved.

ALIEN³



ALIEN³™ & © 1992 Twentieth Century Fox. All Rights Reserved.

TERMINATOR 2
JUDGMENT DAY



TM & © 1992 CAROLCO. All Rights Reserved.
Unauthorized Duplication is Strictly Prohibited.

Les "STICKSTARS"
seront présents à
SUPER GAMES
PARIS LA DEFENSE
du 4 au 8 novembre 92
stand C10/C12

Les "Stickstars"
sont des joysticks ergonomiques
à contrôle directionnel 8 positions
avec touches de mise à feu hyper-sensibles.

Produits sous licences
officielles d'exploitation

CHEETAH



ALTAI

B.P. 618 - 95196 GOUSSAINVILLE - Tél. (1) 39 88 24 31 - Fax (1) 39 88 52 36

Disponibles en versions compatibles
pour Nintendo 8 bits, Atari, Amiga, PC,
Sega 8 bits, Sega Mega Drive, etc.

En vente chez les revendeurs spécialisés
et en Grands Magasins



REVIEW

Les temps sont durs pour tout le monde ! Moi, Goldorak, ancienne idole adulée par les jeunes, tueur de robots et exterminateur-en-chef des forces de Vega, j'ai été mis au chômage. Après avoir galéré pendant quelque temps, je viens de réussir à retrouver un travail. Avec quelques camarades cyborgs, nous sommes basés à bord d'une nef spatiale de combat géante. Largués aux abords des installations adverses, nous devons nous infiltrer pour tenter de détruire des équipements vitaux tels que cet énorme canon à particules, meurtrier pour nos appareils à plusieurs milliers de kilomètres de distance. Il nous faut aussi parfois percer les défenses ennemies pour anéantir un robot géant particulièrement redoutable. Nous sommes équipés de ce qui se fait de mieux : la technologie cybernétique. Notre armure est dotée d'un système de propulsion autonome qui nous permet de prolonger un saut pendant quelques secondes. L'armement de base consiste en un canon Vulcain à tir rapide auquel s'ajoute un coup de poing dévastateur. Nous disposons aussi d'un bouclier lourd capable d'arrêter n'importe quel projectile. Enfin, nous restons en permanence en communication vidéo avec le vaisseau mère qui nous fournit, entre autres précieuses informations, un plan résumant notre position et le chemin qui reste à parcourir. Nous nous amusons comme de petits fous : je ne regrette vraiment plus l'époque de Récré-à-trois.

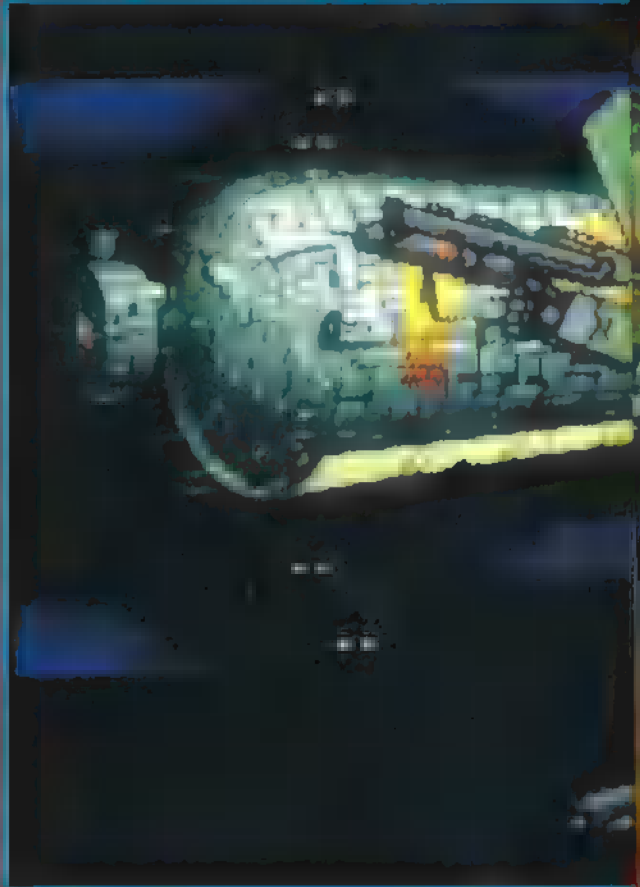


vos armes de base sont le canon Vulcain et un poing dévastateur, vous pourrez vous procurer d'autres armes comme un lance-flammes.

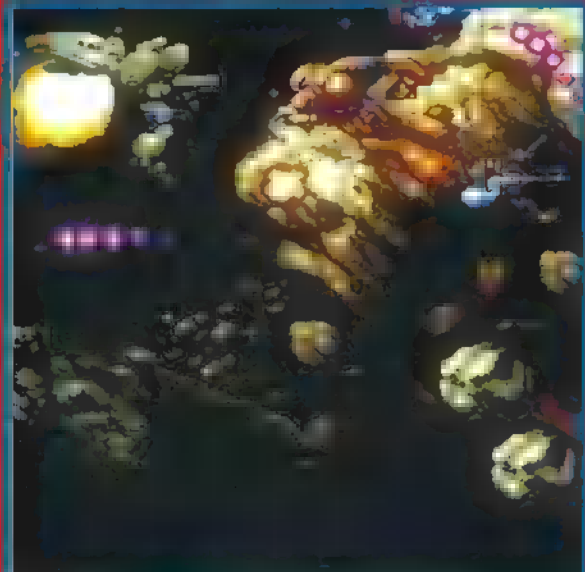


Votre supérieur entre en liaison vidéo avec vous. Hélas ! la bonne compréhension de ses précieux conseils passe par la maîtrise des kanjis japonais !

Plutôt sexy le Valken non ?



Cette phase de jeu est un peu différente des autres : vous traversez un champ de météorites en éliminant les engins ennemis. Vous ne pouvez pas servir votre bouclier mais seulement éviter vos adversaires ou



VAL

REVIEW



COMMENTAIRE

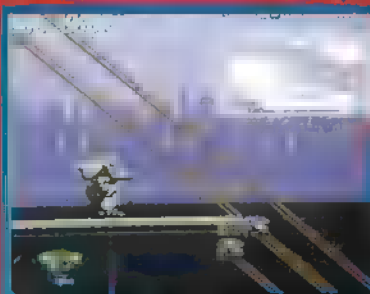


BANANA SAN

Valken est un excellent jeu d'action : les scénaristes ont fait preuve d'un minimum d'imagination, les modes de combat sont aussi agréables à utiliser que pratiques. Le souci du détail a été poussé à un niveau jamais atteint jusqu'à présent dans un jeu vidéo. Le jeu manque cependant d'un élément important : une difficulté progressive. En effet, les niveaux ne sont pas assez distincts les uns des autres. En outre, quel dommage que l'exemple que j'ai testé ne soit qu'en japonais. Avec la version nipponne, vous risquez de perdre une bonne part des informations ! Attendez plutôt que la version américaine, qui devrait être normalement commercialisée par Konami aux USA (et peut-être en Europe aussi), atteigne nos rivages pour vous ruer chez votre revendeur préféré.

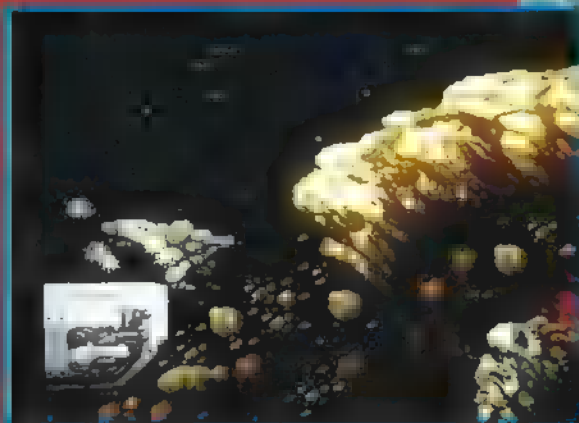
Il existe des passages souterrains, comme celui dont vous êtes en train de sortir, qui permettent de gagner du temps en évitant les joyeuses embûches, pièges et autres facéties que vos adversaires vous ont tendus. Mais même ces passages ne sont pas tout repos car les deux grosses tourelles qui viennent d'orienter leurs canons vers vous vont faire feu dans quelques dixièmes de seconde ! est temps de vous rappeler que vous possédez un bouclier !

Petite pause avant de repartir au combat



Largué du vaisseau mère, vous prenez votre envol...

Tir au Vulcain : les douilles sont rejetées à l'arrière et rebondissent sur le sol !



VALKEN



À tout moment, vous pouvez consulter la carte, à la recherche d'un troquet pour vider un godet ou, plus prosaïquement, l'objectif de votre mission.



Regarde qui vient dîner ce soir! Surgissant l'intérieur d'une météorite, dans un déluge de fragments de rocher, un boss de fin de niveau apparaît.



Une de ces satanées tourelles vient d'ouvrir le feu. Votre précipitation à vous ruiner sur un bonus en forme de H vous a fait oublier les règles les plus élémentaires de prudence, telles que le recours à votre bouclier salvateur.



KANEDA-KUN

ne peut faire trois pas sans qu'une tourelle braque sa gueule d'un canon sur vous et se mette à ouvrir le feu! La possibilité de se retrancher derrière son bouclier est agréable à utiliser: fini de jouer les acrobates, en passant son temps à sauter par-dessus les projectiles, ou les kamikazes, en fonçant droit sur l'adversaire en encaissant les coups. Mais le plus impressionnant est certainement la précision des détails. Une multitude de petits éléments apporte un côté réaliste, contribuant à créer une ambiance de jeu très prenante. Ainsi, la démarche de votre cyborg est complètement "robotesque". Lorsque vous utilisez le Vulcain, vous voyez les douilles s'éjecter. Et si vous tirez sur un mur, au bout de quelques secondes apparaissent des impacts de balle! Les robots adverses ont chacun leur propre façon d'exploser... Du grand art!

Le boss du premier niveau vient d'être éliminé. Le truc pour l'avoir facilement: tirez-lui dessus sans arrêt, en ne vous souciant pas des tirs des grosses tourelles de chaque côté.



EDITEUR : NCS

PRIX : F

DISPONIBILITE : NOVEMBRE

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : TRES BON

1

JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%

Le petit dessin animé d'introduction est fidèle au poste!

GRAPHISMES 90%

Des décors de science-fiction efficaces et superbement réalisés.

ANIMATION 92%

Le souci du détail rend l'animation impressionnante!

BANDE-SON 78%

Une très belle digitalisation pour le son du Vulcain en train de tirer!

JOUABILITE 93%

Le maniement de votre Valken et de son armement est un plaisir.

DUREE DE VIE 78%

Dès le niveau trois, il faut s'accrocher.

INTERET 92%

Jeu d'action pure, Valken vous réserve de très bonnes surprises grâce à un souci maniaque du détail dans les animations et au maniement exemplaire du personnage!

OFFRE EXCEPTIONNELLE



PAPER BOY
POUR
CONSOLE
MEGADRIVE

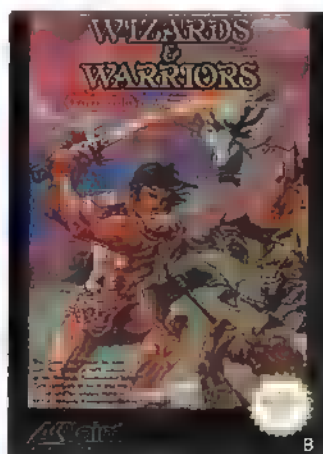
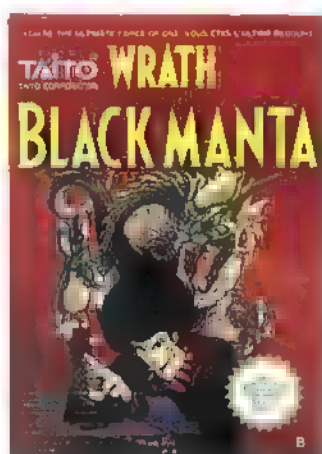
99^F



LA CONSOLE
MEGADRIVE
+ LE JEU SONIC
(version française)

895^F

POUR L'ACHAT DE TOUT LOGICIEL NINTENDO
RALLYE VOUS OFFRE EN EXCLUSIVITE UN PIN'S DU

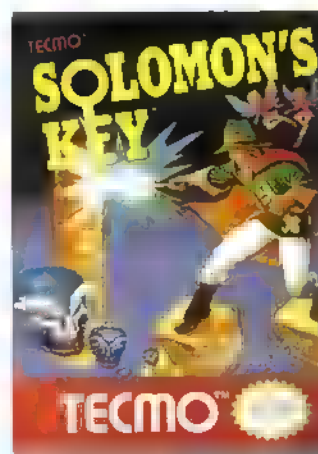


BIPACK
LOGICIEL
NINTENDO
POUR
CONSOLE
NES

comprenant :

- WRATH BLACK MANTA
- WIZARDS AND WARRIORS

299^F



SOLOMON'S
KEY
POUR
CONSOLE
NES

119^F

*Dans ton
hypermarché*

RALLYE

mon allié dans la vie!



REVIEW



En dehors des petites escadrilles, des gros aliens viennent vous narguer au cours des niveaux.

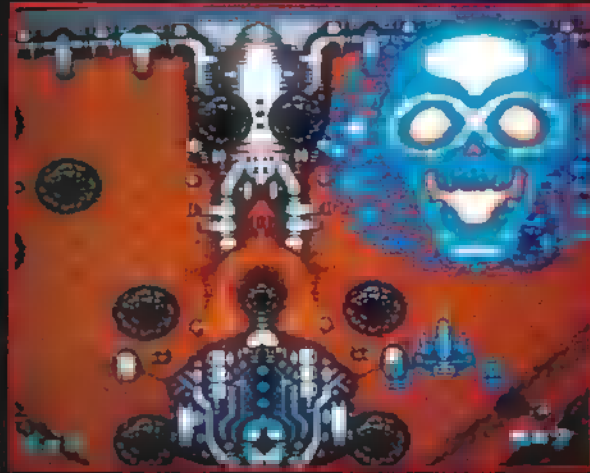
COMMENTAIRE



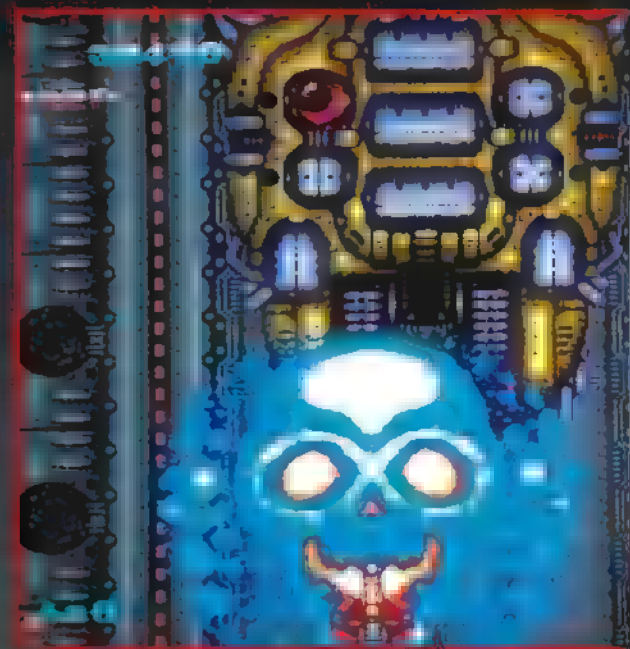
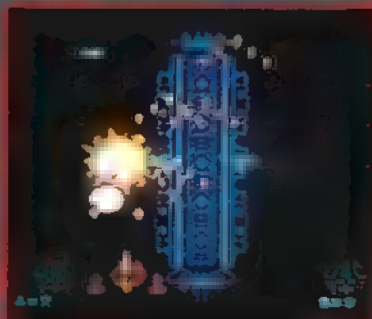
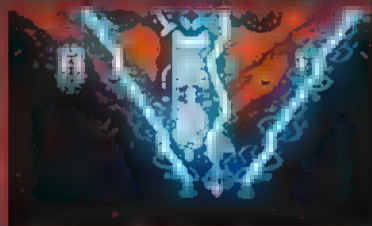
DOUGLAS

Volla déjà quelques années se visait dans nos bonnes salles d'arcade un shoot de Toaplan nommé Tatsujin. Adapté par Sega sur Megadrive à ses débuts (sous le nom Truxton pour les versions non japonaises), il conserva une certaine notoriété, jusqu'à ce que la nouvelle génération déboule sur le marché, dont font partie par exemple Musha (Aleste) et Thunderforce. Aujourd'hui, l'arrivée de ce classique sur PCE, reprogrammé par Taito avec environ deux années de retard, présente quelques améliorations techniques, comme l'overscan ou la profusion de sprites. En effet, cette version reprend intégralement l'arcade, c'est-à-dire un seul niveau de difficulté, très dur, j'en ai bien peur, l'obligation de le finir cinq fois pour voir la vraie fin! En conclusion, Tatsujin est à réserver soit aux nostalgiques courageux, soit aux masochistes du joystick.

L'énorme bombe "tête morte" vous permet d'infliger beaucoup de dégâts à vos ennemis. Malheureusement, vous n'en possédez qu'un nombre limité.

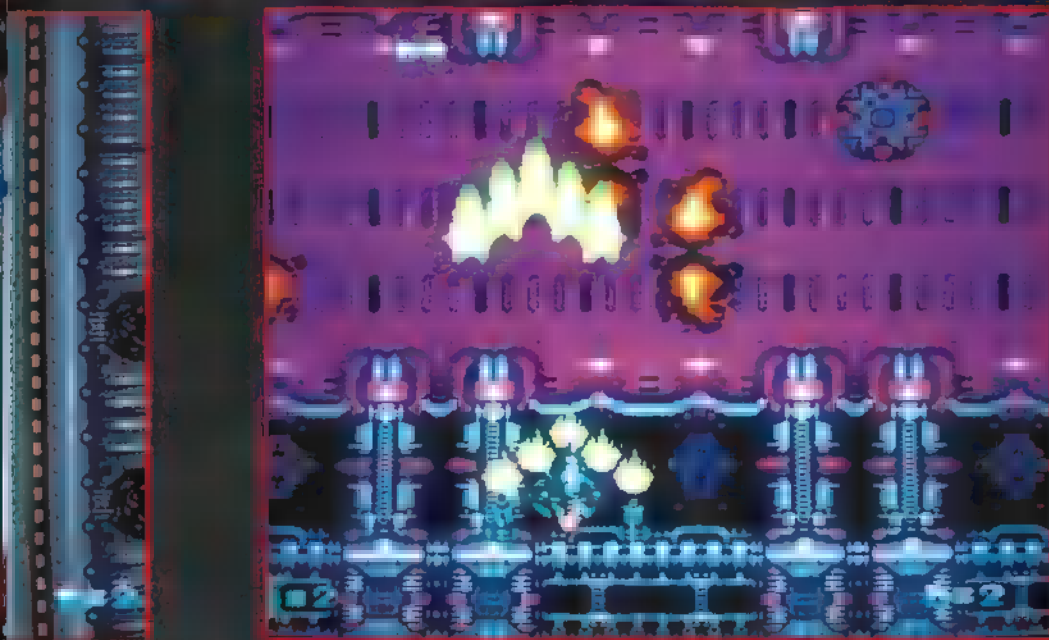


Cet énorme tank-gardien ne se contente pas de vous arroser d'un feu nourri, il est de surcroît protégé par de petites tourelles!



Après plusieurs années d'absence, Tatsujin revient sur nos écrans à la vitesse du vent, mais avec une fonction de "scrolling" vertical, ce qui permet de voir les niveaux supérieurs. Avec un seul jeu, par exemple une énorme tête de mort qui barre tout l'écran. Il faut maintenant que je me débarrasse pour le scroll... Ah, voilà un scrolling vertical, mais avec un petit supplément horizontal pour écraser les autres une fois pour toutes! Il faudrait aussi d'énormes et puissants monstres qui barrent la route des niveaux supérieurs. Bon, maintenant, et si on pensait un peu au scénario?

REVIEW



COMMENTAIRE



VERDICT

Un jeu sympa, mais l'arcade n'est pas dans les mémoires. Les graphismes sont tout juste supportables. Le son est sous d'autres standards. L'Engine 1.1 n'est pas un scrolling esthète, mais cela n'a rien d'exceptionnel. Je ne compte pas le revoir d'arcade, mais je trouve personnellement qu'il fut manquant, en particulier la possibilité de régler la difficulté. C'est un petit jeu sympa donc, mais qui ne restera pas dans les mémoires.



EDITEUR : TAITO

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : O

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 5

CONTROLE : BON

1

JOUEURS

PCB CD-ROM

PRESENTATION 39%

Dans le genre, on ne se fatigue pas: le titre et quelques démos du jeu.

GRAPHISMES 70%

Ils ont été légèrement améliorés depuis la version Megadrive, mais n'égale toutefois pas ceux de l'arcade.

ANIMATION 89%

Très correcte pour ce genre de jeu. En revanche, de légers clignotements.

BANDE-SON 60%

Les thèmes du jeu d'arcade ont été assez bien transcodés, mais les bruits sont très pauvres.

JOUABILITE 80%

Un bouton pour tirer et l'autre pour larguer les bombes...

DUREE DE VIE 89%

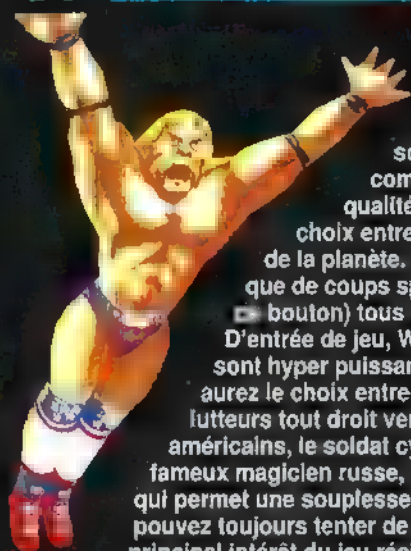
Les cinq niveaux du jeu vous tiendront en haleine pendant quelque temps.

INTERET 68%

Ce shoot-them-up est un grand classique de l'arcade. Pourtant, il ne fait pas le poids face aux productions récentes.



REVIEW



Bien avant que Street Fighter II ne soit disponible sur Super Famicom, la Neo Geo disposait déjà d'un superbe jeu de combat : Fatal Fury. Des graphismes fabuleux, une animation excellente. Pourtant, il n'était pas de taille avec SF II qui détient toujours la meilleure jouabilité, critère primordial dans ce genre de jeu. Avec World Heroes, la société Alpha tente de corriger le tir : plus de combattants, plus de coups possibles, toujours la même qualité au niveau de la réalisation. Vous avez maintenant le choix entre huit guerriers pour devenir le plus grand combattant de la planète. Chacun dispose d'une série de coups classiques ainsi que de coups spéciaux (réalisés par des combinaisons de manettes et de boutons) tous différents suivant le personnage que vous incarnez. D'entrée de jeu, World Heroes donne dans la démesure ! Les guerriers sont hyper puissants et leur style de combat varie énormément : vous aurez le choix entre les traditionnels pros des arts martiaux, les ninjas, les lutteurs tout droit venus de Mongolie, mais aussi les gros catcheurs américains, le soldat cyborg, l'escrimeuse française, sans oublier le fameux magicien russe, Rasputin. Certains sont plus forts que d'autres, ce qui permet une souplesse de jeu remarquable. Si vous êtes un as, vous pouvez toujours tenter de terminer le jeu avec un personnage faible. Le principal intérêt du jeu réside dans l'option deux joueurs ! Seul contre l'ordinateur, c'est déjà du délire, mais à deux, ça devient carrément génial ! Prenez votre personnage favori et en avant pour le match de la mort (c'est le titre dans le jeu). Vous évoluerez sur un ring spécial agrémenté de pointes et autres barrières électrifiées. Bonne chance !

WORLD HEROES



WORLD HEROES

Il y a une chose à retenir sur ce jeu : après de longues années d'attente, il a réussi à canaliser son énergie vitale dans des attaques destructrices. Le résultat est tout bonnement...



COMMENTAIRE



MARC

Très fort ! La Neo Geo, qui est la machine la plus puissante du marché (et aussi la plus coûteuse), dispose maintenant de programmeurs à la hauteur de ses capacités. Que les choses soient claires : Street Fighter II reste LE jeu de combat par excellence, grâce à une meilleure jouabilité et, surtout, à des tactiques de combat plus complexes. Parallèlement, World Heroes est plus extravagant, plus délirant. Pour s'en convaincre, il suffit de voir les mains de Rasputin grandir démesurément et étouffer son adversaire. Le jeu est bourré de coups spéciaux du même genre qui le rendent très amusant.

J'ai un petit faible pour le maître en arts martiaux chinois, qui est le portrait craché de Bruce Lee, jusque dans ses mimiques et ses hurlements de chat. Un excellent jeu de combat !

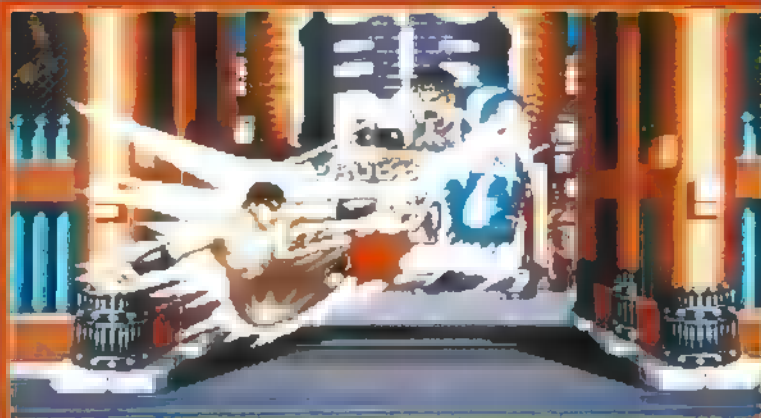
BROCKEN

Brocken est une véritable machine de combat, au sens propre comme au sens figuré ! Il est capable de voler, d'envoyer des missiles à volée et même d'électrocuter ses adversaires.



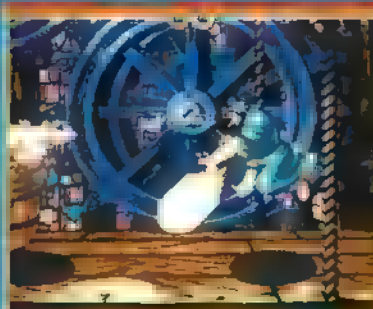


RIPPER



DRAGON

Dragon est tout simplement le meilleur guerrier qu'aït connu la Chine. Avec son attaque des mille poings et le coup du dragon, c'est le combattant le plus rapide de World



RASPUTIN

Rasputin, le moine maudit, est un expert qui verse dans la magie. Par la simple pensée, il est capable d'étendre, par son énergie vitale, les coups qu'il porte ou encore d'envoyer une boule d'énergie destructrice.



Scène de violence en Mongolie. Sous ses airs de pataud, Carn est un des meilleurs lutteurs du monde.

Jeanne, l'escrimeuse, est une adversaire redoutable. Son entraînement auprès du célèbre maître Robby lui a conféré le pouvoir de faire surgir un oiseau de feu de son épée.



COMMENTAIRE



WIEKLEN

Enfin un jeu sur Neo Geo digne de Street Fighter III. Tiens, il suffit d'aller faire un tour dans la salle des Zordis : nous nous relayons pour ne pas laisser cette cartouche se reposer un seul instant ! Il manque bien un nain pour concurrencer efficacement les gros bras de World Heroes. Mais, hormis ce petit détail, ce jeu est proche de la perfection : regrette tout de même que les deux joueurs ne puissent pas prendre même combattant). Possesseurs d'une Neo Geo, à vos porte-monnaie, ce jeu est l'un des meilleurs disponibles sur la console de SNK.

Un problème d'allonge ? Qu'à cela ne tienne, si l'ennemi ne vient pas à toi...



Une projection dans les pointes ! Dans ce genre de prise, il faut faire attention à ne pas terminer dans le décor.

WORLD
HEROES
ALPHA

ALPHA

1992 ALPHA DENSHEI CO., LTD.

EDITEUR : ALPHA

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 3

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1-3

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Les coups de base sont expliqués lors de la présentation du jeu. Pour les coups spéciaux, le manuel est assez explicite.

GRAPHISMES 85%

On a vu mieux sur Neo Geo. Les mouvements des personnages sont très bien décrits.

ANIMATION 92%

Aucun problème. Pas de ralentissement, c'est du tout bon.

BANDE-SON 90%

Ce sont surtout les bruitages qui apportent une ambiance fantastique à World Heroes.

JOUABILITE 90%

La diversité des combattants permet de changer souvent de tactique. Les commandes sont excellentes.

DUREE DE VIE 92%

En mode deux joueurs, on ne s'en lasse pas.

INTERET 93%

Un digne concurrent de Street Fighter II, ce qui veut tout dire.

Avec effets sonores, musique et plus de deux mille questions redoutables, Trivial Pursuit est un pur chef-d'oeuvre Master System...

QUESTIONS IN
ENGLISH, FRENCH,
GERMAN & SPANISH



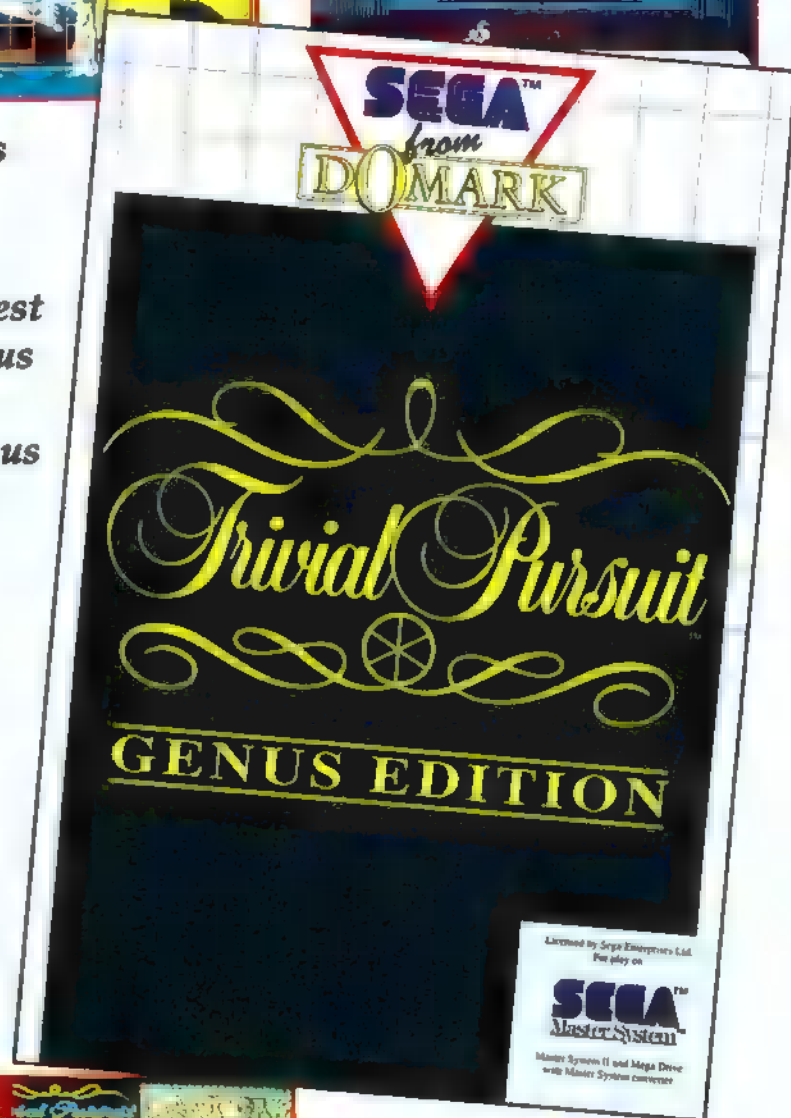
Trivial Pursuit, le jeu de société le plus vendu au monde, fait ses débuts sur la Sega Master System.

Russel, le maître de cérémonie animé, est totalement impertinent. Un chrono vous permet de jouer aussi vite ou aussi lentement que vous le désirez. Et ne vous inquiétez pas, les questions sont plus "triviales" que jamais!

Les catégories sont:

- Musique et Divertissement
- Art & Littérature
- Géographie
- Histoire
- Sport
- Science & Nature

Trivial Pursuit = Divertissement à l'état pur



A NE PAS MANQUER!



"Sega" and "Master System" are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.
© 1992 Horn Abbot International Ltd. A Horn Abbot game, licensed by Horn Abbot International Limited, owner of the trademark Trivial Pursuit.
Artwork and Packaging © 1992 Domark Group Ltd.
Sales and Marketing by Domark Software Ltd., Ferry House, 51-57 Lacy Road, Putney, London SW15 1PR, England.

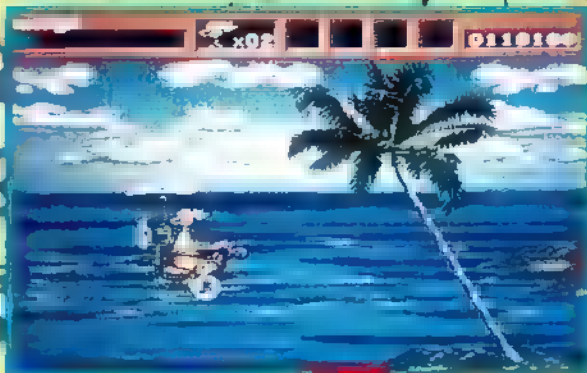
SEGA
Master System™



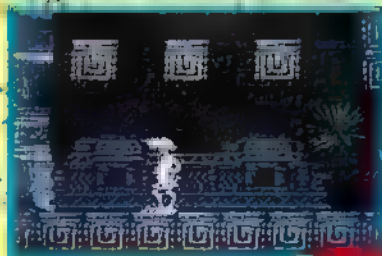


REVIEW

Greendog, est quelqu'un de très bizarre... Il passe toute la journée sur les plages à fainéanter, surfer, draguer, les jolies filles, bronzer et bien sûr pratiquer son sport favori: le lancer du disque, ou frisbee. Un jour, le bonhomme trouva par hasard un pendentif. Un jour, il décida de le garder pour lui, mais il ne se doutait pas que ce pendentif était en fait une ancienne relique aztèque, maudite qui plus est! Heureusement pour lui, il tomba sur une jeune et charmante personne qui lui expliqua tout en détail. En effet, la situation de Greendog n'est guère enviable: il lui faut maintenant parcourir les Caraïbes à la recherche des six pièces qui composaient le surf des Anciens! Avant donc accepté la mission (en fait, il n'avait pas vraiment le choix...), il part pour Grenade, première étape de son long et périlleux parcours. Dès son arrivée, le pauvre bougre en voit de toutes les couleurs: attaque par des perroquets, des grenouilles et des piranhas, exposé à toute sorte de pièges, il n'est à l'abri nulle part. Tout d'abord un peu surpris par ce changement brutal de situation (il méritait une vie paisible), il se reprend très vite grâce au pouvoir du médaillon qui le rend plus fort, plus beau, plus rapide, en un mot plus puissant! Il s'aperçoit aussi qu'en frappant les statues, il peut récolter une tonne de bonus, parmi lesquels des objets magiques (super disc, freezer, invincibilité) très utiles pour combattre les Boss. A la fin de chaque niveau, il lui faudra changer d'île. Pour cela, il disposera d'un drôle d'objet volant, appelé pedal copter, qui donnera lieu à une séquence bonus.

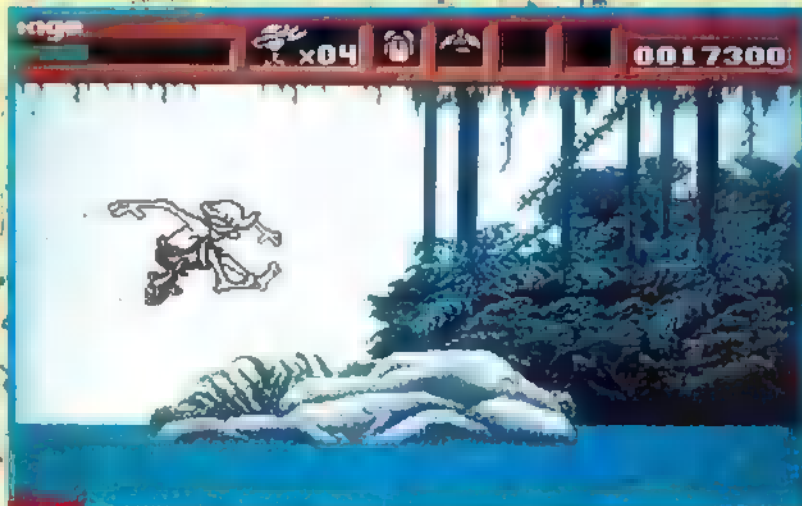


Eh, oui! c'est déjà la fin du bon stage!

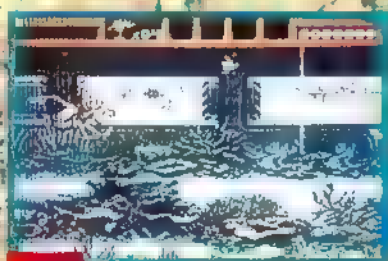


Cette statue n'est en fait qu'un des boss de fin de tableau, elle possède de multiples attaques comme, par exemple, son terrible tremblement de terre.

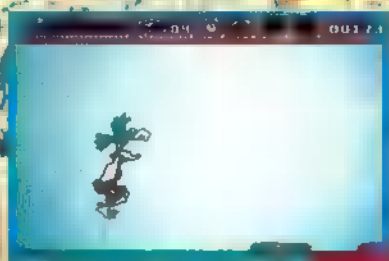
Ce niveau à scrolling horizontal me rappelle Wonder Boy et sa légendaire planche à roulettes!



Greendog est vraiment maudit, il ne peut s'empêcher de se balader tout vert de piranha!



Et ce n'est pas mieux au fond des mers. En effet, de nombreux pièges vous attendent comme ce "p'tit trou" ou encore ce "p'tit hamac".



Avec Greendog, les malheureux oiseaux n'ont pas fini d'en voir de toutes les couleurs!

COMMENTAIRE



DOUGLAS

Ce nouveau jeu de plates-formes de Sega U.S. n'apporte pas grand-chose par rapport au autres jeux du même genre sur Megadrive. A part des graphismes assez originaux, ce qui nous change un peu du genre "dessin animé nippon" — que cependant j'adore! — n'y a pratiquement aucune innovation dans le déroulement de la partie. Côté réalisation, il n'est pourtant pas mauvais, tout est fluide et il n'y a aucun ralentissement. La musique, sympa, est très relaxante. Mais malgré tout cela, il n'arrive pas vraiment à accrocher: le personnage, trop grand, n'est pas assez maniable surtout lorsqu'il s'agit de sauter, ce qui devient vite énervant dans les niveaux riches en plates-formes. Trop lent et pas assez vivant pour un jeu de ce type, Greendog ne fait vraiment pas le poids face à un Magical Boy ou au tout dernier Sonic 2!



REVIEW

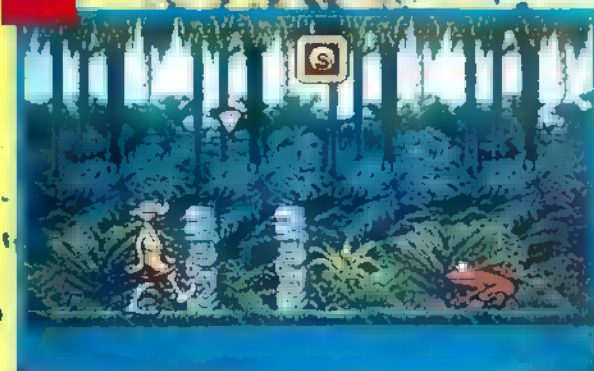


Ce niveau est vraiment éprouvant. De plus, il possède un passage secret qui n'est accessible que par un saut.



Cette plage n'est pas aussi paisible que l'on croit.

Les statues aztèques renferment de nombreux trésors et objets cachés, lesquels se sont très utiles pour la suite de l'aventure.



Greendog a déjà récolté les deux tiers du trésor et a préparé son envol sur son "pedal-copter".

COMMENTAIRE



ROBBY

Greendog sur Megadrive me laisse perplexe... D'abord charmé par le côté gentiment délirant du jeu et amusé par la découverte de ce personnage loufoque, la première heure de jeu m'a été fort agréable. Malheureusement, je me suis aperçu que j'étais déjà parvenu assez loin sans que les piranhas et autres grenouilles ou pélicans ne m'aient opposé une véritable résistance.

Malgré quelques bonnes idées, une ambiance Floride plutôt fun, Greendog laisse un arrière-goût de jeu mal fini. Peut-être qu'un Greendog 2 plus axé sur la jouabilité que sur l'animation saurait me séduire...



EDITEUR : SEGA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 4

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : MOYEN

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 64%

Une intro animée très sympathique mais un menu d'options rudimentaire.

GRAPHISMES 80%

Ayant eu recours à la digitalisation, les auteurs ont obtenu de jolis décors, mais certains niveaux manquent de couleur.

ANIMATION 76%

Les scrollings différentiels sont fluides mais les sprites se font plus rares.

BANDE-SON 82%

Musiques à consonances tropicales variées et d'une bonne qualité sonore.

JOUABILITE 60%

Le personnage est assez difficile à manier car ses sauts sont imprécis.

DUREE DE VIE 59%

Les quatre premiers niveaux sont plutôt faciles par rapport aux deux derniers. On peut le finir en quelques jours...

INTERET 70%

Greendog est un peu décevant par rapport à ce que l'on attendait de lui.



REVIEW

COMMENTAIRE



DOUGLAS

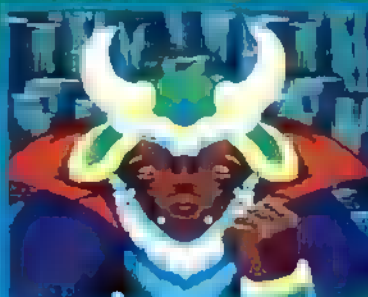
Je ne suis pas tout à fait de l'avis de Rocket. Ayant pratiqué la version japonaise de ce jeu (Marvel Land) l'année dernière, je ne le trouve pas aussi mauvais que lui: d'abord, les graphismes sont assez sympathiques, surtout pour un jeu qui date déjà; ensuite, bien que la nouvelle version paraisse un peu plus facile (ou alors, c'est moi qui me suis amélioré entre-temps...), un mode hard est toujours présent. Côté réalisation, je trouve que les musiques collent à l'ambiance mais les bruitages sont assez mauvais. Les scrollings différentiels et multidirectionnels sont fluides et le nombre de sprites impressionnant (surtout lorsqu'ils sont en rotation!).

Le seul reproche que je pourrais lui faire est que la maniabilité n'est pas excellente. J'ai aussi adoré le petit clin d'œil de Namco à tous ses héros au deuxième niveau, les passages secrets, et la possibilité d'utiliser les éléments du décor contre vos ennemis.

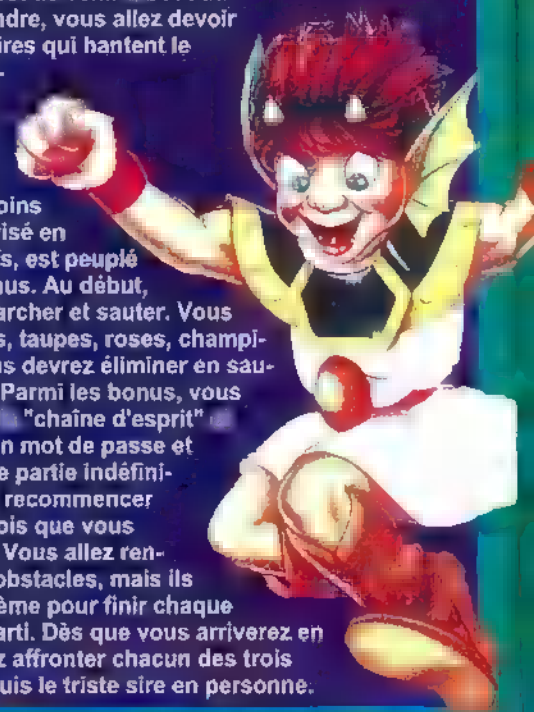
En conclusion, un jeu à essayer avant d'acheter!

Dès le début des montagnes russes, vous récupérez une "chaîne d'esprit". Collectez un maximum de bonus et sautez par-dessus les drapeaux grâce à un simple clic du bouton de votre Joypad. N'essayez pas de sauter les deux derniers drapeaux superposés, il vous suffit de vous baisser.

Voici votre ennemi, le roi Taupier. Les images de présentation sont assez belles. Malheureusement, le reste du jeu n'est pas à la hauteur. Les images de la jaquette ne sont d'ailleurs que des images du début de jeu.



L'infâme roi Taupier et ses hordes de créatures ont envahi le parc d'attraction de Marvel Land. Ils occupent les quatre zones du complexe et retiennent prisonnières les quatre fées gardiennes ainsi que la belle princesse Wondra. Vous incarnez le prince Talmit, un jeune guerrier cornu dont le but est de venir à bout du tyran. Mais avant de l'atteindre, vous allez devoir affronter ses nombreux sbires qui hantent le parc. Trois niveaux de difficulté vous sont proposés. Selon votre choix, vous disposerez de trois, cinq ou sept vies et affronterez des adversaires plus ou moins coriaces. Chaque pays, divisé en plusieurs écrans successifs, est peuplé de monstres, pièges et bonus. Au début, votre héros ne peut que marcher et sauter. Vous rencontrerez des escargots, taupes, roses, champignons, poissons... que vous devrez éliminer en sautant dessus à pieds joints. Parmi les bonus, vous trouverez la nourriture, la "chaîne d'esprit" des ailes. Le jeu propose un mot de passe et vous pourrez continuer une partie indéfiniment. Hélas, il vous faudra recommencer depuis le début à chaque fois que vous éteindrez votre Megadrive. Vous allez rencontrer divers ennemis et obstacles, mais ils ne posent pas grand problème pour finir chaque tableau dans le temps imparti. Dès que vous arriverez en fin d'une zone, vous devrez affronter chacun des trois lieutenants du roi Taupier, puis le triste sire en personne.



Votre héros devra traverser quatre mondes et faire face aux nombreux monstres et pièges avant de rencontrer les boss de fin de niveau.

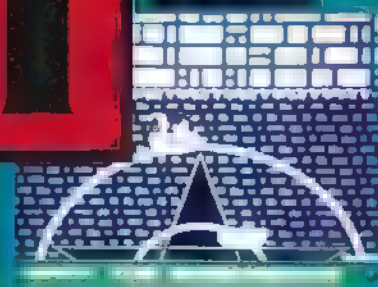


'S A

M

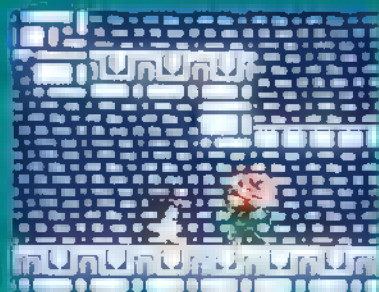
I

T



Baissez-vous pour éviter les pieux, la sortie n'est plus bien loin, le premier boss vous attend. Vous allez jouer à "feuille-ciseau-caillou".

Ce niveau bonus vous dévoilera de très belles statues. Attrapez les étoiles. Plus elles sont volumineuses, plus elles rapportent de points.

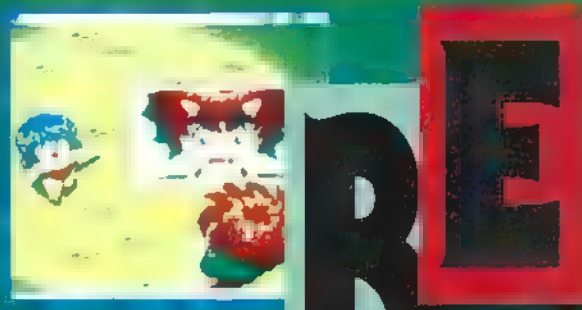


Cette rose carnivore n'est pas à offrir à la princesse, mais tout simplement à éliminer. À moins que vous ne préfériez finir croqué...



La servante de la princesse Wondra vient demander secours au jeune prince de Talmit. Admirez le tout de ce dernier.

En poussant la boule, Talmit va compresser le ressort. Il lui reste plus qu'à sauter, et la boule ira écraser les monstres.



N



E



V



T



A

En appuyant sur le bouton de la borne, vous allez découvrir un bonus. Vous glanerez ainsi des chaînes d'esprit et des ailes qui vous permettront de voler.



T

A

TIP !

POUSSEZ CHAQUE BORNE PORTANT l'inscription "push": elles recèlent des bonus. Pour un bon score, prenez les téléporteurs: ils vous ramèneront au même niveau avec de nouveaux bonus à ramasser. Pour vous déplacer dans les airs, n'hésitez pas à bondir sur les fusées fixées dans le dos des taupes volantes. Sur les montagnes russes, baissez-vous pour passer les deux derniers drapeaux.

COMMENTAIRE



ROCKET

Non! Non, n'achetez pas ce jeu, à moins que ce ne soit pour votre rejeton de huit ans. Talmit's Adventure n'apporte strictement rien de nouveau dans l'univers des jeux à plates-formes. Les graphismes sont enfantins et les sprites qui forment le personnage ont la fâcheuse habitude d'avoir tremblote. La difficulté est moindre et les joueurs confirmés en viendront à bout en seulement quelques heures de jeu (s'ils ne jettent pas la cartouche avant). Il est navrant que le nombre d'options autorisées au joueur soit si limité. Seuls quelques rares tableaux comme les montagnes russes offrent un certain challenge. Le reste est une véritable promenade de santé. Les tout jeunes joueurs aimeront.



EDITEUR : NAMCO

PRIX : NC

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3, 5 OU 7

OPTION CONTINUE : INFINIE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : EXCELLENT



PRESENTATION 65%

Elle vous montre la capture des fées par le roi Taupé. Vous pouvez choisir le niveau de difficulté.

GRAPHISMES 65%

Les personnages sont bien réussis mais les décors restent moyens et puérils.

ANIMATION 70%

Talmit saute et vole avec une bonne fluidité.

BANDE-SON 65%

Des musiques très "fête foraine" qui deviennent vite répétitives.

JOUABILITE 85%

Elle ne pose aucun problème et les commandes sont simples.

DUREE DE VIE 50%

Un jeu qui se termine vite et que l'on ne recommence pas, vu la concurrence.

INTERET 65%

Talmit's Adventure laisse une impression de vu et revu. Sa facilité déconcertante en fait néanmoins un jeu idéal pour les jeunes débutants.



Je peux, par extrapolation extra-sensorielle, vous raconter le scénario de ce jeu : vous, M. X, êtes entraîné par M. Y pour devenir le grand champion des arts martiaux (j'ai déjà vu ça quelque part, NDW). Il vous faut pour cela casser plein de méchants, et parvenir enfin au grand tournoi. Bon, il s'agit d'une approximation, car le jeu et la notice sont en japonais et mes traducteurs préférés se trouvent l'un au Japon, l'autre indisponible (en fait, il n'a pas tout compris). Golden Fighter est un jeu de combat assez original, mais d'une réalisation déplorable. Parmi les points originaux, on trouve la possibilité de jouer en mode arcade ou en mode réflexion (dans le style de Dragon Ball Z). Il est possible de s'entraîner, et un mode permet même de visualiser les points d'impact sous forme de cercles rouges. Un dernier mode laisse la console se débrouiller avec les grands méchants, et vous n'avez plus qu'à gérer les bandes de voyous qui tentent de vous empêcher de progresser. J'avoue n'avoir pas très bien compris l'intérêt de cette dernière option, mais, bon... Il est possible de reprendre le jeu grâce à des codes, mais ils sont inutilisables pour nous, petits (et grands) Français. Parlons maintenant des défauts. Le personnage que vous dirigez et les ennemis sont gros et assez bien dessinés, mais leur animation est, pour reprendre un terme cher à Doguy, foireuse. De nombreux monstres ont une image debout, une autre couchée, et rien entre les deux. C'est franchement hideux. Ajoutez à cela une animation poussive qui vous laisse apprécier toutes ces imperfections bien à loisir, et vous aurez entre les mains un jeu franchement laid. La musique est agréable, de même que les bruitages, mais cela ne sauvera pas cette cartouche des oubliettes.

COMMENTAIRE



DOUGLAS

Vraiment nul ! Et dire que, après toute la publicité qui a été faite dans les magazines japonais, on se retrouve devant un jeu laid, lent, mal programmé et sans aucun intérêt (si l'on excepte le jeu à deux qui, lui, est assez marrant). Quant aux options, elles sont très variées : on peut même laisser combattre son personnage contre les boss. Sympa, non ? En fait, pas vraiment, car votre personnage se fait toujours battre... Et dire que la réalisation n'est même pas correcte : il suffit de trois sprites à l'écran pour qu'il passe en 25 images/seconde, les animations sont ridicules et je ne parle même pas de la jouabilité. Nul, vraiment nul !

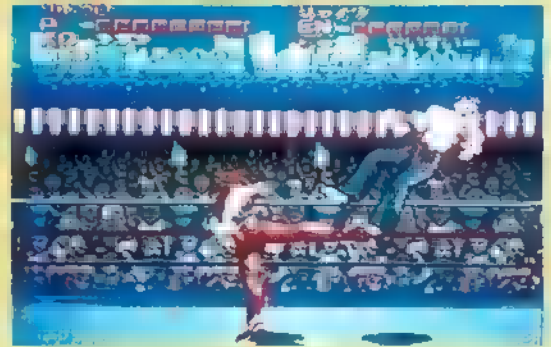
Combats



Les combats avec les grands méchants sont saucissonnés avec des phases de déplacement horizontal où vous devez exploser des floppées de petites frappes. Tant que vous restez à distance, pas de problème.

Golden

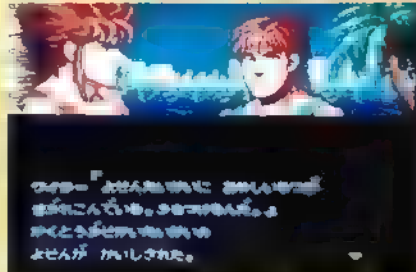
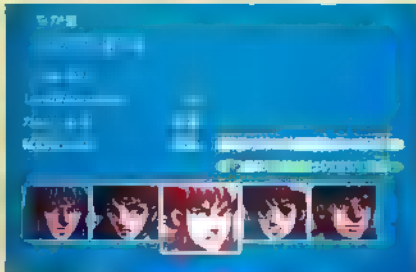
Sur le ring



Après avoir laborieusement traversé un grand nombre d'écrans, vous parvenez enfin sur le ring tant convoité. Objectif de la manœuvre (laborieuse également) : vous devez, encore, fracasser des ennemis à tire-larigot. Bonheur : ils sont (heu) légèrement plus cortaces.



Ecrans



L'écran à gauche apparaît quand vous appuyez sur Start. Vous pouvez y boire une potion de soin et y choisir un autre personnage. En pratique, je n'ai pas réussi cette dernière manœuvre... Des écrans intermédiaires fixes viennent de temps en temps vous raconter l'histoire.

Fighter



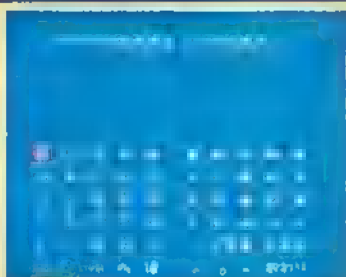
Soudain, alors que vous combattez sur le ring, vous vous retrouvez dans un autre univers, en armure, et vous devez vous battre contre cet énergumène.

COMMENTAIRE



WIEKLEN

Beurk ! Bon, je crois avoir tout dit. Golden Fighter n'a de doré que le nom. Il est laid, mal programmé et souffre d'une lenteur et d'un mauvais contrôle qui leissent à des centaines de kilomètres de Street Fighter II (ou tout autre jeu de combat sur SFC que je connais). Il est possible de jouer à deux, mais là aussi le contrôle exécrable empêche d'y prendre du plaisir. Enfin, et surtout, le japonais est assez peu pratiqué en France, et j'avoue (ma grande honte) n'avoir pas compris grand-chose à l'histoire qui nous est racontée. Elle est sûrement très intéressante, mais pas pour nous. Allez, hop, à la poubelle !



Devinez quoi... C'est l'écran de codes !



EDITEUR : CULTURE BRAIN

PRIX : E

DISPONIBILITE : IMPORT

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 3

NEVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : IMPARFAIT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 75%

La documentation, claire (en japonais), est soutenue par une séquence d'entraînement assez bien conçue.

GRAPHISMES 65%

Les décors, variés, sont d'une qualité acceptable. Les personnages sont corrects, ainsi que les différents ennemis.

ANIMATION 35%

Animations lentes, laides, comportant peu de mouvements intermédiaires...

BANDE-SON 73%

Le thème principal est répétitif. Les bruitages sont réussis, mais entendre 50 ou 100 "pang !" d'affilée, c'est vite lassant.

JOUABILITE 30%

Le personnage répond mal, et trop tard. De plus, votre ennemi pourra vous toucher sans que vous puissiez parer.

DUREE DE VIE 40%

Trop facile. Pour ceux qui n'ont plus rien à se mettre sous la dent !

INTERET 35%

Ce jeu est nul, et ne plaira à mon avis à personne.



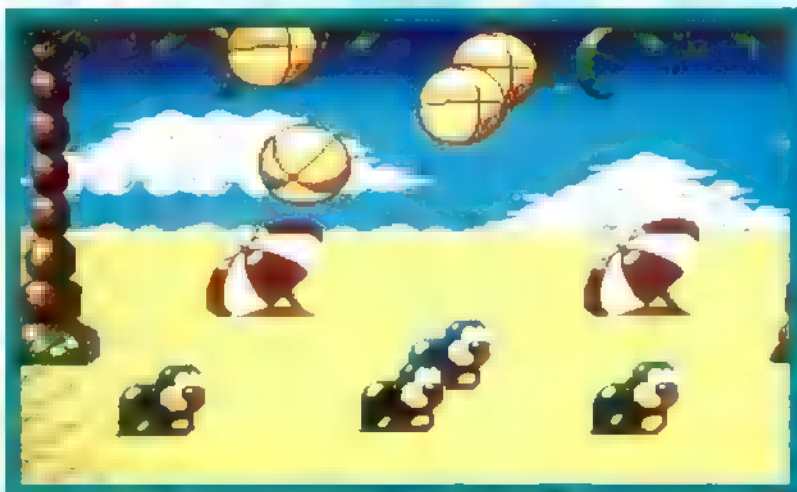
COMMENTAIRE



AXEL

Le tandem Electronic Arts/Millennium aurait-il perdu l'esprit? Au moment où James Pond commençait à se faire un nom dans le monde des jeux vidéo et à rejoindre au box-office les stars Mario ou Sonic, voilà qui se fourvoie dans un jeu multi-épreuves sans grand intérêt. Comment se passionner pour des épreuves qui obligent le joueur à utiliser les trois boutons du pad simultanément? Seul, le joystick peut permettre de gagner dans ce genre de jeu. Techniquement, E.A et Millennium n'ont pas fait preuve d'une grande imagination. Il faut espérer qu'ils se réservent pour la suite des "vraies" aventures de notre poisson préféré.

James Pond est en vacances. Eh! ne sautez pas encore par la fenêtre... J'ai pas fini. Pour patienter, Electronic Arts/Millennium vous proposent de participer à des jeux aquatiques. Pour une ancienne aviatrice reconverte, avoir à faire à un poisson ■ à ses complices : une grenouille, une otarie, une étoile de mer ■ un requin (beurk... de la nautamine s'il vous plaît), c'est un comble. Enfin bref, quand faut y aller, faut y aller.



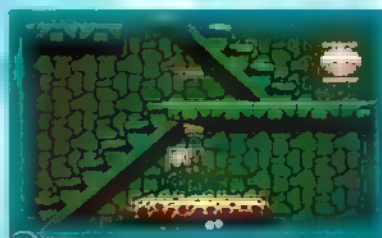
Lors de la première épreuve, vous affrontez à la course Fripouille la grenouille. Ne ratez pas votre départ sur la terre ferme, ainsi vous survolerez la mer.

Avec Noémie l'otarie (un remake de Pollux, imaginez un peu la tronche!), repoussez les ballons de part et d'autre de l'écran car vos copains font la sieste. Si deux d'entre elles se réveillent, c'est fini.



Pour le triple saut, attelonnez la vitesse maximale et sélectionnez le plus grand angle de saut. Record à battre : 800 m.

Si vous avez du mal à rattraper les coquillages, essayez de sauter sur les puces gluantes : elles vous donneront du ressort.



Le bon vieux temps... quand j'étais championne d'acrobatie aérienne. Sautez jusqu'au plafond et réalisez un maximum de figures.

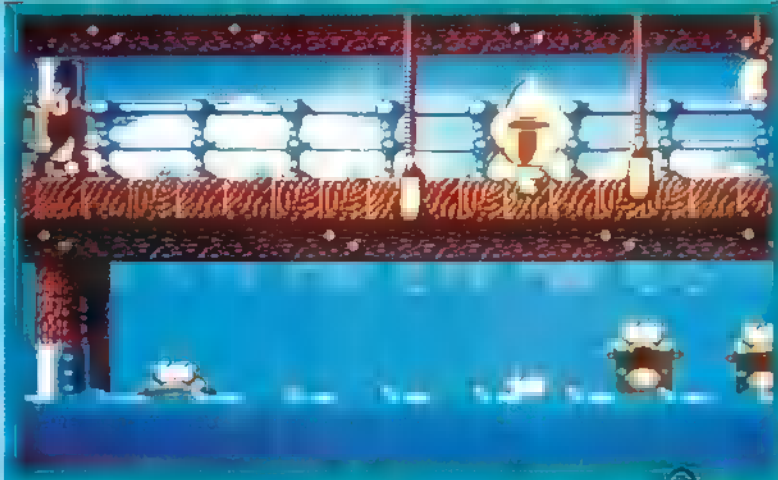
Dernière épreuve : un classique qui combine course et obstacles.



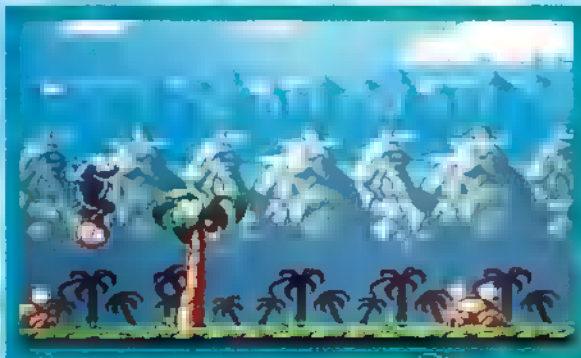
TIP !

Voici une aide précieuse indispensable pour gagner cette course. Dès le départ, votre adversaire vous met plusieurs mètres dans la vue. Pas de panique. Dès que vous êtes dans la mer, vous verrez une sorte de pingouin assis, flottant sur l'eau. Il faut réussir à sauter par-dessus. Pour vous remercier de ne pas l'avoir housculé, il vous transportera dans les airs, jusqu'en tête de la course.



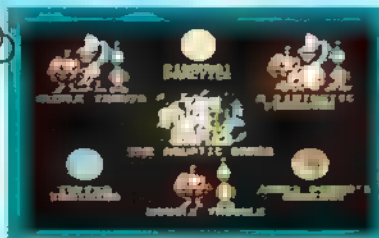


Cinquième épreuve: repos... Le contrat, qui est de nourrir les poissons, en évitant les gaules des pêcheurs, est facile à remplir.



L'écran de présentation permet de choisir les différentes épreuves et les trois niveaux de difficulté. Au centre, vous sélectionnez toutes les épreuves. Il faut réussir la première pour avoir le droit de participer à la seconde.

Avant-dernière épreuve, rigolote comme tout: le monocycle. Pour pédaler, il faut utiliser le pavé comme une roue!

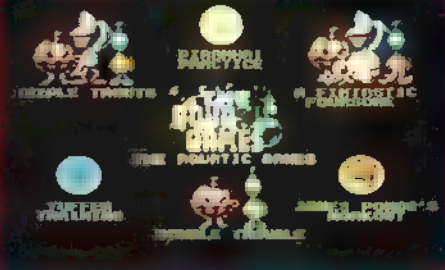


COMMENTAIRE



LOOPING

The Aquatic Games ne représente pas le troisième volet des aventures de James Pond, c'est juste un petit divertissement pour vous faire patienter. Le principal avantage de ce jeu est que l'on peut y jouer à 4 en alternance. Pour le reste, c'est assez moyen. Mais surtout, ce qui m'a démonté, c'est le manque total d'ergonomie. Dans certaines épreuves, il faut utiliser les trois boutons A, B, C en même temps, c'est-à-dire théoriquement avec votre seule main droite. Autant vous préciser que c'est impossible! J'ai testé pour vous toutes les positions. La meilleure? Coincer le paddle entre votre cuisse droite et votre pied gauche et utiliser ses doigts à tour de rôle. Idéal pour se les muscler!



EDITEUR : E.A. MILLENNIUM

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TRÈS VARIABLE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3 à l'entraînement

CONTROLE : DUR, DUR!

1 à 4

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 65%

Doc claire et concise, on ne peut pas en dire autant des tableaux de résultats.

GRAPHISMES 76%

Le style James Pond, aux couleurs acidulées, est respecté, mais en moins fou.

ANIMATION 70%

Un bon scrolling en parallaxe mais les mouvements sont un peu raides.

BANDE-SON 58%

La Neuvième de Beethoven à la sauce James Pond ne vous fera pas aimer la grande musique. Les bruitages sont presque inexistantes.

JOUABILITE 40%

Mauvaise gestion des commandes, ce qui rend les épreuves pénibles.

DUREE DE VIE 50%

Lorsque le nouveau James Pond sortira, Aquatic Games y laissera sa peau.

INTERET 65%

Aquatic Games vous fera-t-il patienter jusqu'aux nouvelles aventures de James Pond? Moi, non!



GAMES



on, non et non ! Foi de Pluto, c'est la dernière fois que j'accepte ça ! Depuis quelque temps, ma vie est devenue infernale chez Walt Disney. C'est bien simple, il n'y en a que pour lui ! Et Mickey par-ci, et Mickey par-là ! Et Mickey sur Megadrive. Et Mickey sur Super Famicom... Je ne sers plus que de faire-valoir à Mōssieur Mickey. Mais je suis un artiste, moi ! J'en ai assez de jouer les seconds rôles ! Et depuis que Capcom a signé avec Disney, ça a empiré. Pour leur nouveau jeu, savez-vous ce qu'ils ont

imaginé ? Mon enlèvement. Oui, je me fais enlever, pris en otage par Pat Hibulaire, comme un simple journaliste par les membres du Hezbollah ou un humble banquier par la Fraction armée rouge, moi qui suis né pour la gloire, les applaudissements et les os gorgés de moelle ! Résultat : on me voit jouer avec une balle pendant les quinze secondes que dure la présentation, et puis basta ! il faut attendre la fin du jeu. Et encore, si cet incapable de Mickey n'a pas réussi à rater sa mission. Et pourtant, ils n'ont pas lésiné sur les moyens pour l'aider. Figurez-vous que ce paresseux pourra au cours de son périple se transformer en pompier équipé d'une lance d'incendie, en alpiniste pour escalader ce qu'il veut ou encore en magicien de contes des Mille et Une Nuits disposant d'un sort magique fatal pour l'adversaire ! Ils sont en train de ruiner ma carrière. Mais cela ne va pas durer. Je donne ma démission et je pars travailler dans un autre dessin animé : Goldorak. Là, au moins, on sait tirer parti d'artistes de génie tels que moi !



Mickey s'est transformé en un magicien des Mille et Une Nuits. Les barres colorées, en bas à droite de l'écran, indiquent l'état de la réserve de pouvoir magique.



A la suite du castor, vous partez visiter sa demeure. Mais prenez garde à un éventuel retour en arrière de sa part !



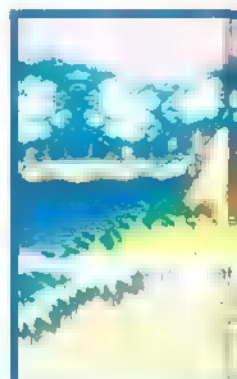
Pas de temps à perdre à fôlâtrer dans les nuages, le temps vous est compté !



Vous n'êtes pas au bout de vos surprises !



Heureusement, vous n'êtes pas seul. Ce bon génie vous aidera de temps à autre même si, au début de l'aventure, il paraît douter de vos chances de l'emporter.

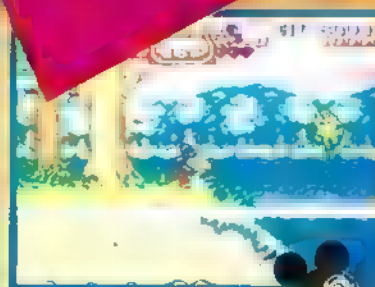




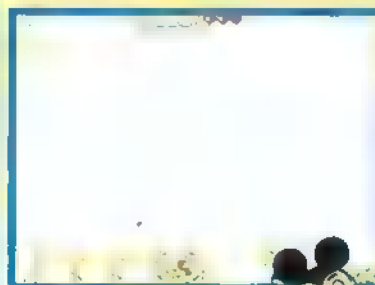
LES MAGIQUES DE MICKEY



En tirant la chaîne, vous allez déclencher une pluie de bonus!



Pour passer la rivière, sautez au bon moment sur les têtes des grenouilles.



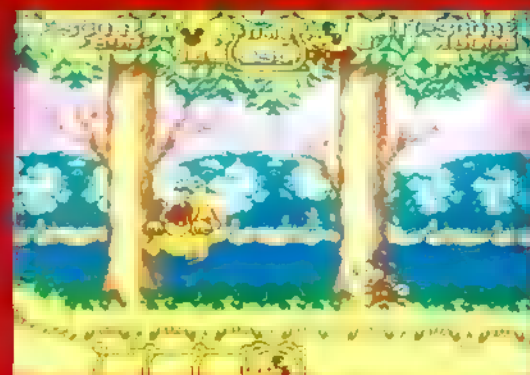
Lorsque vous traversez un nuage, vous voyez Mickey comme à travers une nappe de brouillard.

Entre la nature hostile et les sbires de Pat Hibulaire, il va falloir survivre! N'oubliez pas que Pluto compte sur vous.



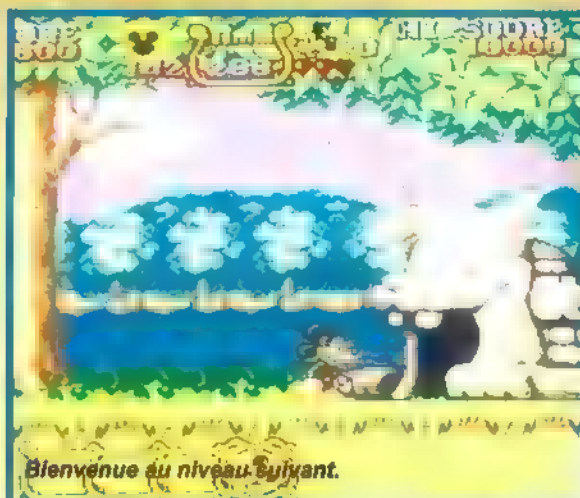
SUPER FAMICOM

REVIEW



TIP !

Le boss-vampire envahira contre vous ses petites chauves-souris. Sautez sur la tête de l'une d'entre elles. Expérez-vous en et projetez-la sur le bois de fin de niveau pour en venir à bout.



Bienvenue au niveau suivant.

COMMENTAIRE



BANANA SAN

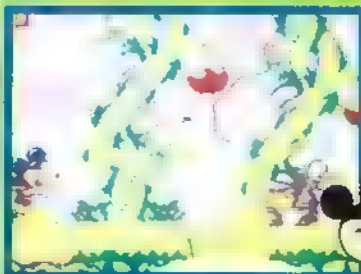
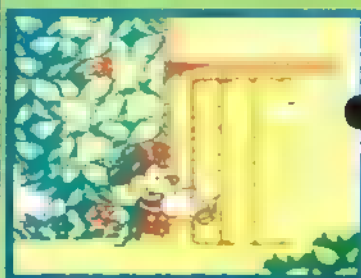
Je ne suis pas acheté par Capcom, preuve, le dernier est (convaincant!) mais l'éditeur a (encore) réussi à petit chef-d'œuvre. Tout y est : graphismes, d'abord. Ils sont absolument somptueux : choix des couleurs, importance de la palette utilisée, finesse des détails... Passons à l'animation. Elle est sans défaut et bourrée de petites animations rigolotes et d'effets spéciaux. Il faut voir Mickey osciller au tige de haricot et traverser des nuages qui le rendent à moitié opaque. Il faut l'avoir fait tomber au moins une fois dans l'eau pour le patauger au milieu des éclaboussures! Il faut l'avoir aidé à débattre dans une bulle au milieu d'espèces de tissus organiques! La jouabilité est également sans défaut, autant dans le maniement de Mickey que dans la profondeur de la mécanique avec ses warp-zones à découvrir et ses bonus. Attention, chef-d'œuvre!



REVIEW

DE L'ART DU BOUTON Y EN GENERAL
DE LA TOMATE ET DE L'HELICO-
TOMATE EN PARTICULIER!

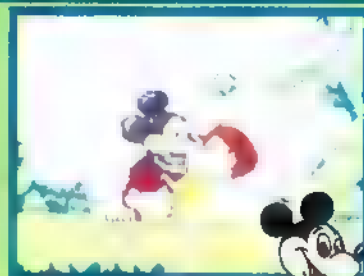
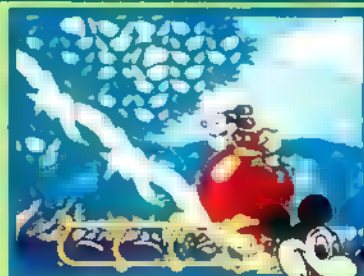
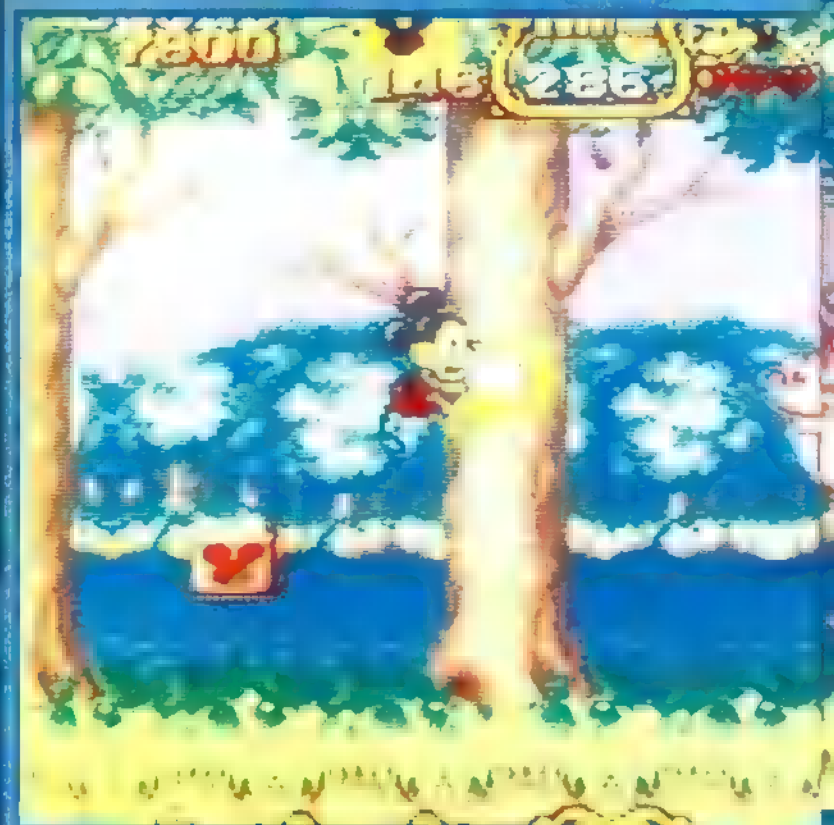
LES BOUTONS



LES TOMATES



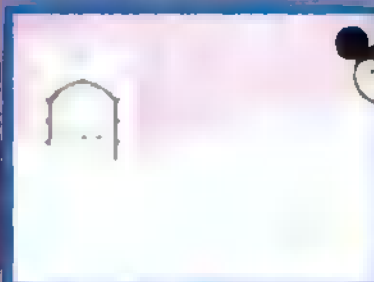
Mickey, un cube à la main, attend que ce boss de fin de niveau se rapproche un peu pour le lui lancer à la figure. Ensuite, comme pour la plupart des boss de fin de niveau, il ne restera plus qu'à attendre qu'il perde une partie de son corps (ou qu'il vous envoie quelque chose) pour s'en saisir et s'en servir comme d'un projectile... fatal.



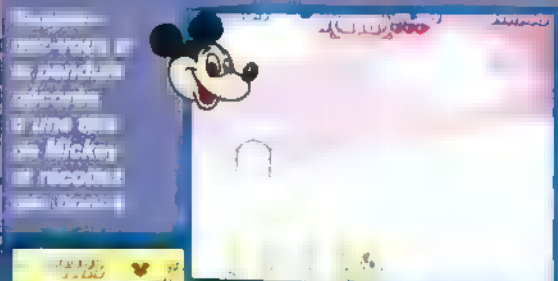
WARP ZONE



Derrière ces tas de briques jaunes se trouve l'entrée d'une warp-zone.



Les warp zones sont des zones spéciales où l'on peut accéder à des niveaux secrets.



Les warp zones sont des zones spéciales où l'on peut accéder à des niveaux secrets.



Les warp zones sont des zones spéciales où l'on peut accéder à des niveaux secrets.

COMMENTAIRE

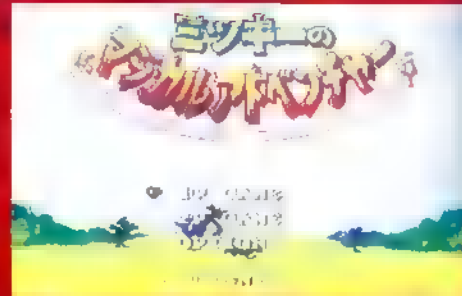


KANEDA KAN

Je partage entièrement l'avis de la banane jaune mais je vais essayer de jouer les avocats du diable! Bon, voyons, qu'est-ce qu'on pourrait bien lui reprocher? Peut-être le déséquilibre de son niveau de difficulté. Les niveaux ne posent pas de problème mais certains boss sont beaucoup plus ardues. Et puis cette mièvrerie qui semble suinter de tous les pixels du jeu. Dans la digne ligne de Disney, tout le monde est beau, tout le monde est gentil!

Même le dernier de vos adversaires a un air terriblement mignon. Le jeu est donc très orienté bambins ou garnements attardés. Enfin, j'aurais aimé trouver plus de bonus, de machins à collecter qui servent par la suite, de bidules qui permettent d'accéder à des endroits pas possibles, de super-pouvoirs... Bref, un peu plus de féerie!

REVIEW



EDITEUR : CAPCOM

PRIX : F

DISPONIBILITE : NOVEMBRE

DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : INFINI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3

CONTROLE : WALT DISNEYSQUE!

2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 67%

Une suite d'écrans animés nous apprend l'origine de la quête de Mickey.

GRAPHISMES 97%

Chapeau bas, messieurs, devant l'art qui pénètre dans les chaumières par l'entremise de la console de jeu!

ANIMATION 93%

Walt Disney applaudit dans sa tombe!

BANDE-SON 79%

C'est mélodiquement mélodieux!

JOUABILITE 92%

A part une petite subtilité, dès la première prise en main, c'est une affaire qui roule!

DUREE DE VIE 75%

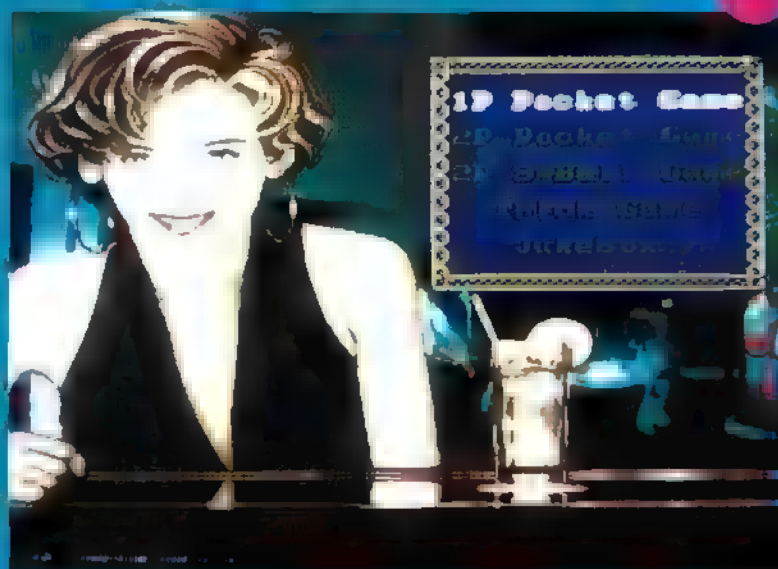
Elle est importante grâce à la ténacité de certains boss de fin de niveau.

INTERET 93%

Encore un petit carton signé Capcom et renforcé par Mickey. C'est beau, ça bouge bien, c'est drôle... Que demander de plus?



C'est menu
plus attirant
que l'on ait
jamais
vu !



Votre devise est simple : "Rack em, n'roll em". Être le meilleur est votre but et, pour le prouver, il n'y a qu'un moyen : c'est de battre le champion actuel. Sortez le whisky, préparez l'oseille, la partie va commencer ! Pour atteindre le sommet, vous devrez gagner cinq parties décisives, dans les villes les plus prestigieuses des États-Unis. Et, croyez-moi, les coups de maître devront pleuvoir pour réussir votre ascension. Ça commence plutôt bien quand, au cours de la présentation, une jolie nana vous propose quatre sortes de jeu. Premièrement, en mode 1 joueur, dans lequel des options très intéressantes sont au rendez-vous. Vous pouvez choisir le point de frappe sur la boule blanche, et une petite image digitalisée animée montre votre personnage en pleine action. Bien entendu, vous pouvez régler la force de frappe. Les bonus sont présents, eux aussi : ils contiennent des points ou des "vies" (ce terme désigne ici le nombre de coups permis). Dans le mode 2 joueurs, un mode spécial n'est à signaler. Dans le jeu "9 boules", la partie se joue obligatoirement à deux. Vous choisissez le nombre de sets avec l'objectif de placer une boule précise dans un trou précis. Dans la quatrième et dernière manche proposée, vous aurez affaire à un puzzle dont vous devez faire apparaître chaque case, en réussissant plusieurs petites épreuves. Dans chaque épreuve, les boules sont plus ou moins nombreuses, placées différemment et, souvent, des verres de vin, que vous devrez éviter, viennent augmenter la difficulté. Rentrer toutes les boules en un seul coup sera votre seul but ! Bref, vous l'aurez compris, il y en a pour tous les goûts.

COMMENTAIRE



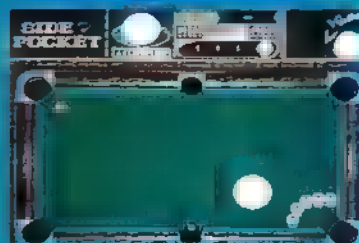
DOUGLAS

Bien que, au premier abord, Side Pocket paraisse bien pauvre du point de vue de la représentation par rapport aux simulations qui sévissent actuellement sur micro, c'est justement cette simplicité d'utilisation qui le rend si fun. Je n'explique : premièrement, il est doté d'une ergonomie rarement égalée dans ce type de jeu. Dès la première partie, "la chance du débutant" peut en effet vous sourire. Mais ne vous faites pas

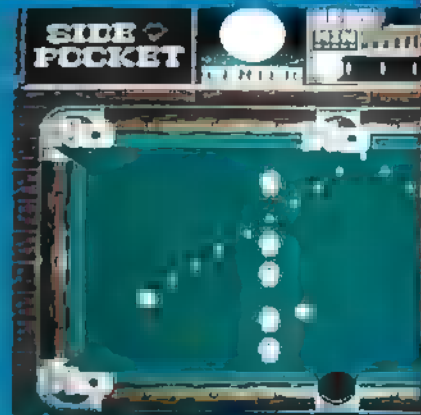
trop d'illusions, les niveaux élevés demandent une parfaite utilisation des effets. Deuxièmement, le jeu regorge de tellement d'options et de "bonus stage" qu'on ne s'en lasse pas. Pour finir, la réalisation est excellente, ce qui ne gâche rien.



Une fois le puzzle
entièrement découvert,
vous faudra le reconstituer.



Certaines
épreuves vous
sembleront
difficiles à
réussir.



Side POCKET

REVIEW



SIDE POCKET

PENN & TELL EDITION

L'ÉDITION SPÉCIALE MEGADRIVE

EDITEUR : DATA EAST

PRIX : E

DISPONIBILITE : —

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : TRES BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

Simple, mais sympathique. Le menu d'ouverture permet de varier le jeu.

GRAPHISMES 90%

Du très beau travail, fin et bien coloré.

ANIMATION 89%

Fluide, rapide... C'était indispensable!

BANDE-SON 89%

Les morceaux sont variés et donnent une note jazz New Orleans. Les bruitages sont très réalistes.

JOUABILITE 92%

Les coups s'enchaînent avec une rapidité surprenante.

DUREE DE VIE 82%

Le puzzle vous donnera du fil à retordre, mais avec de l'entraînement, vous finirez par devenir une bête du billard.

INTERET 90%

C'est une première... C'est du tout bon... Miam miam!



Vous apprendrez vite que le billard est également un jeu de grande concentration.

Une bonne partie débute par un bon break. En haut de l'écran, plusieurs indications rendent le jeu plus technique.



Partez avec votre Dard à l'aise et vous gagnerez sans problème.



Le jeu est très technique et très amusant.



Le jeu est très technique et très amusant.



LES EFFETS QUI TUENT

Certaines situations vous forceront à donner un effet spécial à la bouie blanche. Ainsi, vous aurez 23 effets très précis à votre disposition, par exemple la faire décoller pour "lober" certains obstacles, la faire vriller à droite ou à gauche, lui donner un effet "boomerang", et bien d'autres encore!

COMMENTAIRE



MORGAN

est réaliste à souhait. Conclusion, Side Pocket est une excellente cartouche, point final.

Si vous avez apprécié la version arcade de Side Pocket, vous ne serez certainement pas déçu. ■ ceux qui ne connaissent pas encore ce superbe jeu peuvent se ruer sur ■ cartouche! Le plus surprenant est sans doute l'incroyable jouabilité. Bien qu'il y ait parfois quelques réglages à faire pour contrôler votre frappe, les coups s'enchaînent avec une fluidité très agréable.

Le premier jeu de pool sur Megadrive, il sera indispensable pour franchir la barrière de la nouveauté.

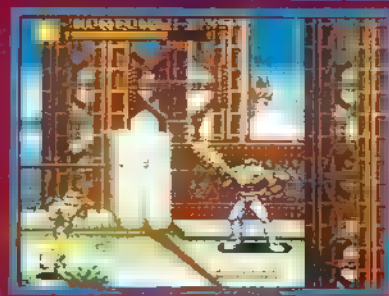




REVIEW

Ah que bonjour! Ah que je me présente pas, vous me connaissez déjà: Norton, enfin Nono pour les copains. Celui qui faisait équipe avec le gros balèze dans la première version de Rushing Beat. Ah que je suis de retour car les choses ne vont plus du tout. De nouveau, la ville est la proie des voyous de la bande de Joe Call qui effrayent les bonnes gens et rayent les portières de ma voiture! Ah que je sens que je vais repartir en expédition punitive avec distribution générale de baffes à tous ceux qui se trouvent sur mon chemin. Mais cette fois-ci, ah que j'ai plus de choix parmi les volontaires susceptibles de m'accompagner. Ah que j'ai trois nouveaux amis: Load J, une montagne de muscles, ceinture noire de karaté-do, un ninja vert et Wendy qui, pour une faible femme, ne se débrouille pas trop mal! Ah que j'ai même la possibilité de vérifier la condition physique de mes petits amis dans une série de combats. Ah que je peux même combattre contre moi-même, ce qui me plonge à chaque fois que j'y pense, dans un abîme de réflexions sur l'essence et l'absence, l'être et le non-être, la vie et la mort et tout ça quoi... qui finissent par me donner mal à la tête!

Qui a osé dire que j'étais violent?



RUSHING BEAT



Sous les coups, votre héros voit "rouge". Pris d'une rage folle, il distribue des coups de tous les côtés sans ressentir ceux de ses adversaires pendant quelques secondes, ce qui lui permet de se dégager d'une mauvaise situation.

ARMES ET BONUS

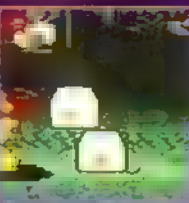


Canons de projectiles à usage défensif et offensif.

Il y a trois personnages au total: Norton, le héros, et ses deux amis, Load J, un ninja vert et Wendy, une petite fille. Ils ont des pouvoirs différents: Norton peut sauter, Load J peut se téléporter et Wendy peut lancer des boules de feu.



Morceaux de projectiles.



Canons de projectiles.



Canons de projectiles.



Canons de projectiles.



Canons de projectiles.

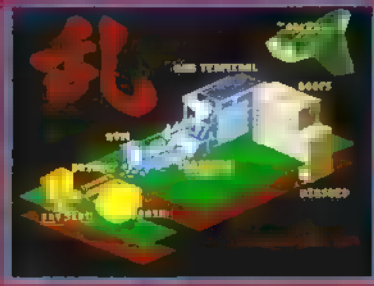


Canons de projectiles.



Il y a trois personnages au total: Norton, le héros, et ses deux amis, Load J, un ninja vert et Wendy, une petite fille. Ils ont des pouvoirs différents: Norton peut sauter, Load J peut se téléporter et Wendy peut lancer des boules de feu.







Le terrain
de vos
futurs
exploits

REVIEW



SHING AT

C'était pourtant bien tenté. L'idée de rajouter un mode Duel n'était pas mauvaise mais cette cartouche ne se prête absolument pas à ce genre d'exercice. Il existe, grosso modo, deux types de jeux de combat. Les premiers sont du type Final Fight: vous progressez à travers des décors variés en flanquant une correction à tout ce qui se trouve dans votre champ visuel. Les ennemis sont variés, vous pouvez collecter armes et bonus mais vos différents coups et prises sont volontairement limités aux principaux coups de pied, coups de poing, auxquels s'ajoute une attaque spéciale. En revanche, les jeux de combat du type Street Fighter II reposent presque uniquement sur l'importance du nombre de prises, de coups et de techniques de défense mis à la disposition du joueur. Dans le premier type de jeu, les combats se résument à appuyer le plus vite possible sur les boutons sans oublier de se retourner de temps en temps pour les pas-beaux qui ont une sale habitude de surgir par derrière. Au contraire, dans l'autre style de jeu, tout repose sur un bon timing, une observation correcte de l'attaque que lance l'adversaire et sur une bonne stratégie de combat. L'idée de proposer une série de duels malgré la limitation des coups disponibles (loi du genre "Final Fight") ne pouvait donc pas donner un résultat heureux!

<p>5 HEROS</p>	 Billy le héros le plus rapide. C'est le meilleur!	 Paul son boulot est d'être d'un bulldozer.	 Sam son boulot est de donner de bons résultats.	 LE NINJA VERT spécialiste de la contre-gue- rilla (travaille parfois pour la CIA)	 Nina Williams la fille du boss du jeu. Elle est très forte.
--------------------	---	---	---	--	--

En mode deux joueurs,
c'est beaucoup plus drôle!



Les pas-beaux qui surgissent!

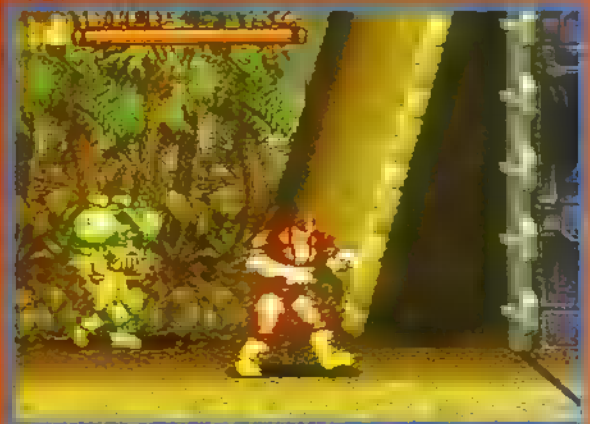
La spécialité
de Billy
c'est le catch!



Les exo-squelettes sont
des adversaires



Une projection
qui va en lais-
ser un baba
d'admiration!

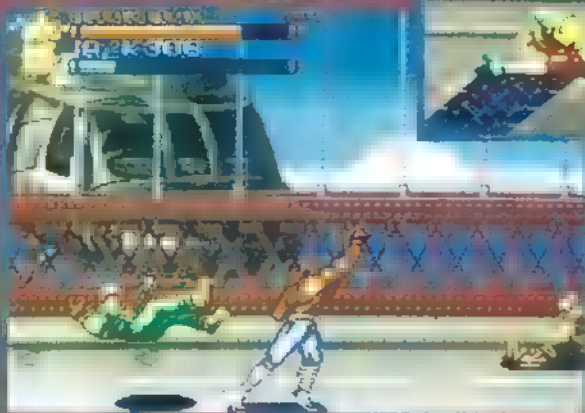
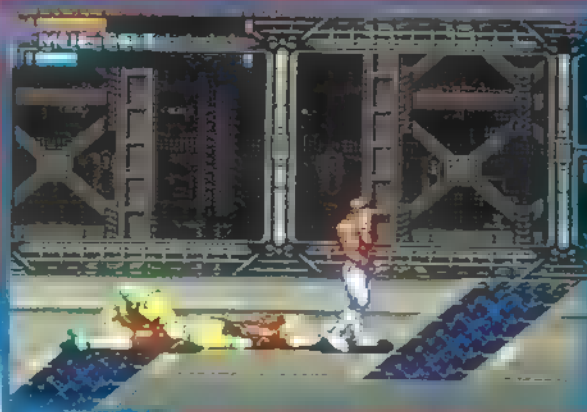




L'hélicoptère vous suit pendant un petit moment puis se place en travers du chemin pour vous en interdire l'accès. Ne vous laissez pas impressionner et détruisez-le à coups de pied et de poing.



Les pièges sont nombreux. Des mines vous gênent dans vos combats. De même, dans des zones électrifiées, un simple faux pas se vous élektrocute. Vous pouvez retourner ces pièges contre vos adversaires en les projetant, par exemple, sur les zones pleines électrifiées, comme vous le voyez sur la photo.



COMMENTAIRE



CHIFFRE 4/10

Il est intéressant que cette version ne soit pas le fruit d'un simple portage. Les développeurs ont travaillé sur le jeu pour qu'il soit adapté à la Super Famicom. Les ennemis ont des attaques variées, les pièges sont nombreux et les niveaux sont très variés. Le jeu est très amusant et les graphismes sont très bons. Le son est également très bon. Le jeu est très amusant et les graphismes sont très bons. Le son est également très bon. Le jeu est très amusant et les graphismes sont très bons. Le son est également très bon.



Le jeu est très amusant et les graphismes sont très bons. Le son est également très bon. Le jeu est très amusant et les graphismes sont très bons. Le son est également très bon.

RUSHING BEAT 乱
複製都市

PUSH START BUTTON
©1992 ALL RIGHT RESERVED

EDITEUR : JALECO

PRIX : F

DISPONIBILITE : NOVEMBRE

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : JUSQU'À 5

OPTION CONTINUE : JUSQU'À 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1

CONTROLE : OK



PRESENTATION 40%

Pas de présentation animée mais des écrans aux indications claires.

GRAPHISMES 88%

Des décors variés et colorés.

ANIMATION 55%

Très bonne pendant les trois quarts du jeu. Il arrive cependant qu'elle présente des problèmes d'affichage.

BANDE-SON 73%

Les bruitages ont fait l'objet d'un bel effort.

JOUABILITE 91%

Des commandes simples à maîtriser et une action incessante.

DUREE DE VIE 67%

Les derniers niveaux ralentiront votre progression, surtout si vous jouez à deux.

INTERET 73%

Malgré sa filiation directe avec la version précédente, cette cartouche risque de décevoir les fans de Rushing Beat par le manque d'éléments réellement novateurs. On patauge dans le déjà vu, même si ce déjà vu reste plaisant.

CHRONOGAMES

Les jeux du futur au présent

Pour être informé ou pour commander
appelez au (1) 42 94 06 09
De 11h à 20h du Lundi au Samedi

SEGA MEGADRIVE

CADASH	345	WORLD TROPHY SOCCER (EURO CLUB US)	395
GREENDOG	345	DOUBLE DRAGON	395
JAMES POND - Aquatic games	345	SUPERMAN	T61
ALIEN III	395	STEEL TALONS	T61
TAZMANIA	395	CHAKAN : THE FOREVER MAN	425
BATMAN RETURN OF JOKER	T61	CORPORATION (CYBERCOP)	425
GALAHAD	395	BATMAN RETURN	T61
PREDATOR II	395	GODS	T61
LEMMINGS	395	SIDE POCKET	425
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	395	NHLPA HOCKEY 93	425
ATOMIC RUNNER	395	TEAM USA BASKET	425
CRUE BALL	T61	LHX ATTACK CHOPPER	425
TERMINATOR II	T61	YOUNG INDIANA JONES	T61
E. HOLYFIELD BOXING	395	PIGSKIN FOOTBALL	425
DRAGON FURY (Devil Crush)	395	CAPTAIN AMERICA	425
RAMPART	395		
SHADOW OF THE BEAST II	T61		

Appelez nous pour connaître
la liste des jeux français
SUPER NINTENDO dispos

PRECOMMANDEZ
SONIC II 395 F (dispo fin de mois)



SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + STREET FIGHTER II 1490,00
Port GRATUIT pour l'achat de la console SUPER NINTENDO

SUPER MARIO WORLD	390	SUPER SOCCER	390
DINOCITY (DINOSAURS US)	425	FINAL FANTASY M.QUEST	449
RIVAL TURF	425	WWF WRESTLEMANIA	425
GEORGE FORMAN KO BOXING	425	CASTLEVANIA IV	425
RACE DRIVIN	425	WINGS II	425
SUPER MARIO KART	449	TKO BOXING	425
SUPER BUSTER BROS	449	SOUL BLAZER	449
FACEBALL 2000	449	KING OF MONSTERS	449
MAGIC SWORD	449	PHALANX	449
CONTRA III	449	FINAL FIGHT	449
RAMPART	449	SIMPSONS : BART'S NIGHTMARE	449
AXELAY	475	HOOK	NEW 475
JAMES BOND JR	475	IREM'S SKINS GAMES	475
SUPER ALESTE	475	NCAA BASKETBALL	475
ANOTHER WORLD	475	ROBOCOP III	475
TORTUES NINJA IV	475	AMAZING TENNIS	475
BLUES BROTHERS	NEW 475	ADDAM'S FAMILY	475
HOME ALONE II	NEW 475	IMPERIUM	NEW 475
FINAL FANTASY M. QUEST	NEW 475	HUNT FOR RED OCTOBER	NEW 475
WING COMMANDER	NEW 475	TOM & JERRY	NEW 475
SUPER DOUBLE DRAGON	495	SKULJAGGER	NEW 475
SONIC BLASTMAN (JAP)	495	STREET FIGHTER II	590
PARODIUS (JAP)	495	US	US

IMPORTANT : Ces cartouches fonctionnent uniquement avec l'adaptateur SUPER NINTENDO

MEGA PROMO

ZELDA III 299 F
PRINCE OF PERSIA 399 F

GÉNIAL l'Adaptateur SUPER NINTENDO
pour mettre avec les cartouches US et JAP
sur votre console Française 199,00 F
avec 1 jeu 99,00 F,
GRATUIT pour 2 jeux achetés*

PRECOMMANDEZ

(version jap)
MICKEY MOUSE MYSTICAL QUEST 495 F
FATAL FURY 595 F
(Dispo fin de mois)

BON DE COMMANDE EXPRESS A ENVOYER A

Jeux dispos livrés rapide !!!

TITRES

PRIX

Port et emballage

+25F

TOTAL A PAYER

Jeux envoyés par colisissimo

CHRONOGAMES - BP 396 - 75366 PARIS CEDEX 08 - Tél. (1) 42 94 06 09

NOM PRENOM

ADRESSE

CODE POSTAL VILLE

TEL

REGLEMENT :

☐ CHEQUE
☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE
☐ CONTRE REMBOURSEMENT +30F
☐ CARTE BLEUE

NUMERO 11

DATE EXPIRATION
SIGNATURE

JE POSSEDE :

☐ GAMEBOY
☐ MASTER SYSTEM
☐ MEGADRIVE
☐ SUPER NINTENDO
☐ SUPER FAMICOM
☐ AUTRES



REVIEW

Si les jeux de foot sur console sont aussi innombrables que les buts marqués, par le célèbre Jean-Pierre Pépini au cours de sa carrière, on trouve en revanche à peu près autant de simulations de hockey de traits de physique quantique dans la bibliothèque du même Jean-Pierre Pépini. Jusqu'à présent, faute de mieux, la référence en la matière était incontestablement Electronic Arts Hockey, sur Megadrive. Et voilà que, sans même attendre d'être inquiété par d'éventuels concurrents, Electronic Arts se décide à nous concocter une nouvelle version, entièrement revue et corrigée (voir encadré). Vous pourrez choisir d'affronter une équipe contrôlée par l'ordinateur ou par un ami, ou bien de jouer à deux dans la même équipe. Le hockey étant un sport plutôt violent, attendez-vous à un choc. Les joueurs se bousculent, se font trébucher avec leurs crosses, s'arrêtent parfois carrément pour se taper dessus. Le "coup de boule" fait partie des mouvements disponibles. Il est possible de faire sortir sur une civière les joueurs adverses les plus dangereux, et c'est même ce que le manuel vous conseille de faire. Bonjour l'esprit sportif ! Vous pourrez revoir les plus belles actions (ou les plus gros carnages) au ralenti, et profiter pendant toute la partie des cris des joueurs ou des sifflements de la foule, dont le comportement influe sur le moral des joueurs. Une foule d'options vous permettront de créer puis de sauvegarder des équipes comprenant les plus grands champions de hockey professionnel.



HOCKEYEURS, A VOS CASSETTES

Comme dans la première version, vous disposez d'un "magnétoscope" (retour rapide, lecture et ralenti image par image) qui vous permet de revoir les dix dernières secondes de jeu. Vous pouvez ainsi obtenir un ralenti

sur n'importe quelle partie du terrain, afin de suivre les évolutions de n'importe quel joueur, même si celui-ci se trouve loin du palet. Admirez par exemple ce superbe choc entre deux joueurs lancés à pleine vitesse !



Ces joueurs, qui sont de véritables vedettes outre-Atlantique, sont tous pour vous de parfaits inconnus, à part peut-être l'un d'eux, nommé "Mark Messier". Notre Marc Menier a-t-il une double vie ? Le joueur de hockey professionnel ou le joueur de jeu vidéo ?

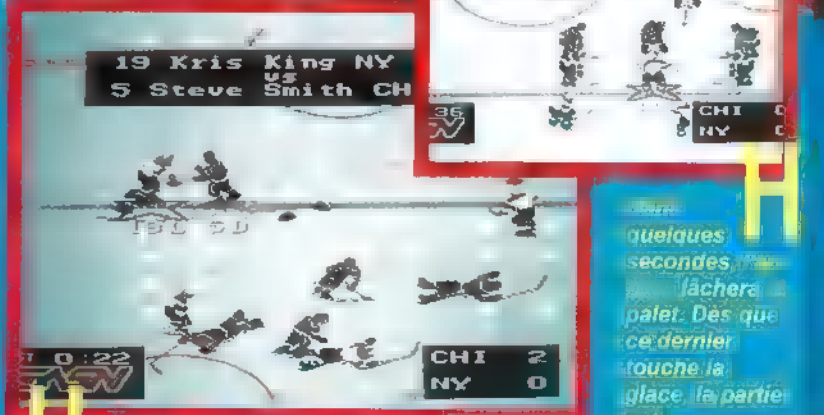
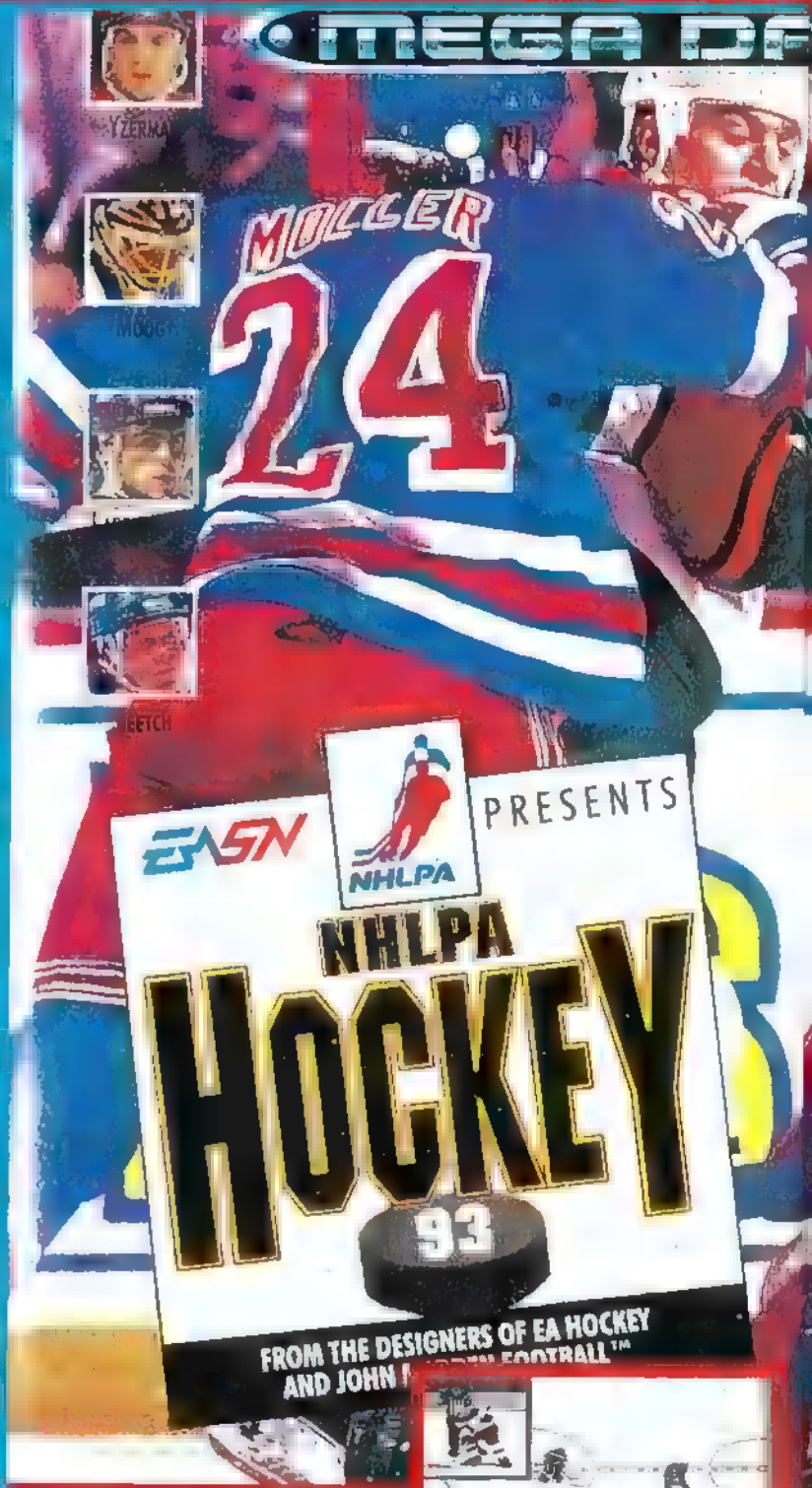
Select	Player	Status
1	Mark Messier	Free
2	Barry Beck	Free
3	Barry Beck	Free
4	Adam Oates	Free
5	Adam Oates	Free
6	Tommy Amadio	Free
7	Tommy Amadio	Free
8	Wei Xing	Free
9	Wei Xing	Free
10	Wei Xing	Free
11	Wei Xing	Free
12	Wei Xing	Free
13	Wei Xing	Free
14	Wei Xing	Free
15	Wei Xing	Free
16	Wei Xing	Free
17	Wei Xing	Free
18	Wei Xing	Free
19	Wei Xing	Free
20	Wei Xing	Free

COMMENTAIRE



MARC

Je suis du même avis que Homer ! Cette nouvelle version du hockey d'Electronic Arts est quasiment identique à la précédente. Les améliorations se comptent sur les doigts d'une main : une Eeprom qui permet de sauvegarder les parties en cours, des nouveaux joueurs, des blessures et des nouveaux gardiens de but. Quatre nouveaux éléments, on peut même se couper un doigt ! Il est juste un peu plus dur de marquer des buts. Cela étant dit, la ressemblance entre NHLPA Hockey 93 et NHL Hockey est une garantie de qualité qui fait de cette cartouche la meilleure simulation sportive sur Megadrive. Je me suis totalement éclaté avec NHL Hockey ; si vous ne le possédez pas, vous recommandez vivement d'acheter NHLPA Hockey 93.



Le hockey n'est pas un sport "gonzesses", comme le prouvent deux joueurs en haut à gauche de l'écran. Coups de poing et coups de boule font partie du jeu.

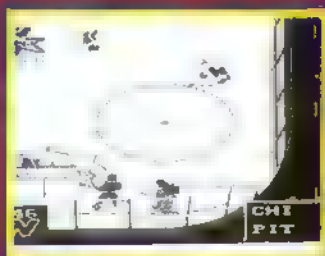


HOMER

Autant le dire tout de suite, les changements par rapport à la précédente version sont plutôt mineurs et n'intéresseront que les vrais passionnés de hockey (pour nous autres, Français moyens, les 500 joueurs "vedettes" sont tous de parfaits inconnus). NHLPA Hockey 93 est sans doute un cran au-dessus de son prédécesseur, mais le plaisir des parties à deux reste toujours le même. La réalisation est excellente et le soft constitue une bien agréable manière de s'initier à ce sport plutôt méconnu dans nos contrées. Si vous possédez la première version, inutile d'acheter la seconde, mais si vous aimez le hockey, ou si vous avez tout simplement envie de vous éclater dans des matchs "saignants" avec un copain, vous serez comblé.



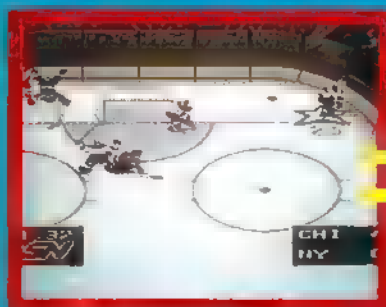
Tres contents d'eux les joueurs bondissent de joie agitant les bras apres chaque but



QUOI DE NEUF, DOCTEUR ?

Pas mal de modifications ont été apportées à la première version: Deux nouvelles équipes ont été ajoutées et vous pouvez désormais jouer avec les 500 joueurs les plus célèbres, chacun disposant de ses propres caractéristiques (sauvegardables). La combativité de l'ordinateur a été améliorée, de même que les réactions des gardiens de buts. Certains mauvais coups sont maintenant autorisés, et même recommandés ! Un applaudi-mètre permet de mesurer les réactions du public au déroulement du match, ce qui peut influencer sur les performances des joueurs. Pour terminer, les matchs sont présentés et analysés par un chroniqueur sportif plutôt jovial.

Les joueurs un peu trop violents sont priés d'aller calmer quelques temps en prison



Le métier de chroniqueur sportif est très reposant vous risquez fort de vous retrouver comme ce joueur éclaté sur le rebord de la patinoire

Les joueurs de la patinoire, tandis que le nom du joueur qui vient de marquer s'inscrit sur l'écran géant



EDITEUR : EA

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : —

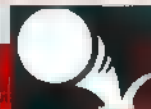
OPTION CONTINUE : NON

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Le manuel explique clairement les règles du hockey, mais la présentation du jeu se limite à un ou deux petits écrans.

GRAPHISMES 70%

La patinoire, les joueurs et le public sont bien dessinés et regorgent de détails.

ANIMATION 85%

Le scrolling et les mouvements des joueurs sont rapides et fluides.

BANDE-SON 92%

Toute l'ambiance d'un vrai match de hockey !

JOUABILITE 86%

Les joueurs répondent parfaitement aux commandes.

DUREE DE VIE 83%

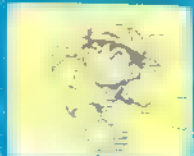
Le championnat est intéressant, mais le plus amusant est de jouer à deux, dans la même équipe ou face à face.

INTERET 84%

Un bon jeu, qui comblera les amateurs de hockey et fera passer quelques bons moments aux autres.



SELECT GAME



LEVEL SELECT
EASY
NORMAL
HARD
EXPERT

1-1
1-2
1-3
1-4
1-5
1-6
1-7
1-8
1-9
1-10



Tant que vous n'ouvrez pas la trappe, vous ne courez aucun risque, mais le temps est tout de même compté.



Ecran de choix du type de jeu. Il faut acquérir les réflexes de base.



Les boules de feu peuvent vous gêner mais elles s'enfuient au premier tir.

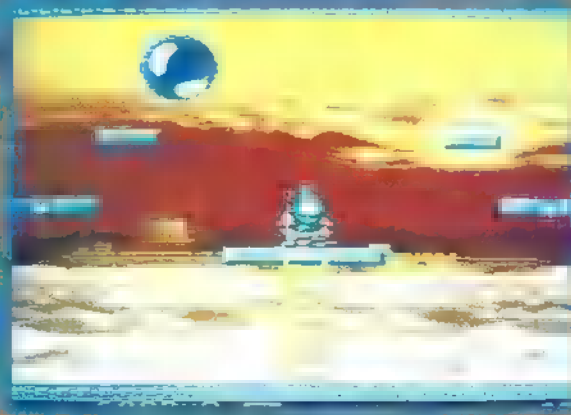
Certains obstacles compliquent le problème: Ici, il faut monter à l'échelle et passer par la plate-forme pour accéder à l'autre côté.



La sphère d'énergie fournit l'invulnérabilité, temporaire malheureusement.



Détruisez les petits carrés pour pouvoir tirer au travers des plates-formes. Vous pourrez même gagner quelques bonus.



PAI



Un gros ballon qui se sépare en deux ballons plus petits sous l'impact d'un choc et ainsi de suite jusqu'aux tout petits ballons. Voilà qui ne semble guère passionnant au premier abord. Et pourtant! Cette conversion d'arcade, qui avait déjà fait l'objet d'une excellente adaptation sur micro, est désormais disponible sur votre console favorite. Ce

principe simple, proche de celui d'Asteroids, est en fait très prenant. Chaque tableau recèle ses propres difficultés. Ici, c'est une multitude de petits ballons qui vont tomber du ciel tous en même temps. Là, certains éléments du décor (plates-formes) vont vous gêner pour vous déplacer ou pour tirer sur les ballons. Le temps limité, assez chichement d'ailleurs, complique d'autant plus le challenge.

Fort heureusement, de nombreux bonus viendront vous aider dans votre entreprise. Ces bonus vont apparaître lorsque vous détruisez certains ballons ou certaines plates-formes. Les effets en sont vraiment très variés: ralentissement du déplacement des boules, gel de durée variable de l'écran (vous excepté, bien entendu, pour que vous puissiez en profiter), tir multiple (tir persistant), etc. Deux formes de jeu sont accessibles: une forme classique à tableaux, lesquels vont vous mener de pays en pays, et une autre, plus difficile, où les niveaux s'enchaînent sans interruption.

Les décors sont très variés d'une région à l'autre.



Les décors sont souvent magnifiques, mais on n'a que rarement le temps de contempler le paysage.

REVIEW



Les choses se compliquent.

Occupez-vous des boules les unes après les autres pour ne pas vous faire déborder par le nombre.

TIP !

Il faut profiter de la persistance de votre tir. Pas besoin de prendre des risques et de vous placer juste en dessous d'un ballon. Il suffit d'établir un «écran» au moment où un ballon vient vers vous, sans oublier de vous dégager à temps, bien sûr.



Utilisez au mieux les particularités de chaque tableau.



Et hop! un petit tour sur les gondoles de Venise.

On reste dans le milieu liquide. Chut!

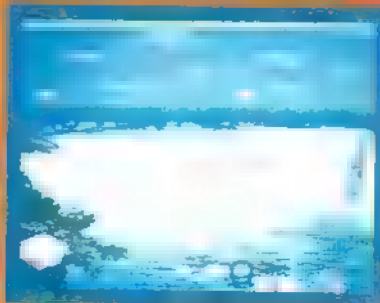


COMMENTAIRE



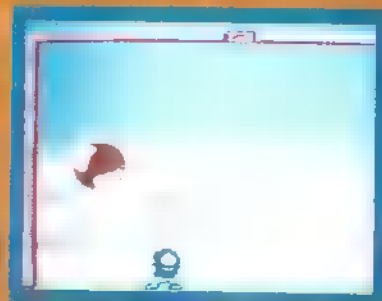
JIMMY H.

Je serai pour ma part beaucoup plus réservé que Spirit, un peu trop indulgent à mon avis. L'intérêt de ce jeu n'est pas en cause et, comme vous l'a dit Spirit, vous vous laisserez prendre à ces gros et petits ballons. Mais j'ai cependant deux reproches à faire à ce jeu. Tout d'abord, pourquoi diable avoir supprimé le mode deux joueurs qui faisait une grande partie du charme de l'adaptation micro? On n'ose imaginer qu'il puisse s'agir d'un problème de programmation car, sur Amiga, il n'y avait pas la moindre faille. Ma seconde remarque concerne l'absence de code de sauvegarde. Certes les options continues permettent d'aller déjà assez loin, mais à mon avis, tous les jeux Super Pang n'en restent pas moins un excellent jeu, qui ne vous décevra pas, mais il aurait pu être encore meilleur. Dommage.



Le réveil gèle le jeu un certain temps, excepté vous-même, pour que vous puissiez en profiter.

Ne vous laissez pas abuser par les palmiers et le sable chaud: ce mode de jeu est en fait beaucoup plus difficile.





REVIEW

La carte générale fournit la prochaine destination.

Le bonus-stage ne fait appel qu'à la chance.



■ faut ici tirer dans les briques et libérer les boules une à une.



Ce niveau est beaucoup plus difficile qu'il n'y paraît.



Allez à droite et effectuez des allers et retours pour vous protéger.



COMMENTAIRE

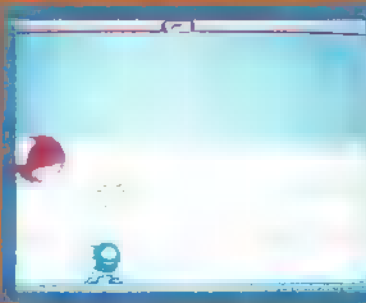


SPIRIT

J'avais beaucoup aimé l'adaptation micro de ce jeu d'arcade. Aussi, c'est avec un plaisir certain mais aussi un peu d'appréhension que j'ai lancé ■ cartouche (quand on a beaucoup aimé un jeu, ■ risque est grand de ne pas apprécier une autre adaptation). Cette fois, pas de problème, cette version n'est pas décevante, bien au contraire. Les capacités graphiques de ■ Super Famicom sont parfaitement mises à profit pour offrir des décors superbes ■ renouvelés. La jouabilité n'est jamais prise en défaut, tant lors des tirs en mouvement qu'en ce qui concerne l'appréciation des collisions, très pointue. Le choix de la difficulté à quatre niveaux est parfait. Très aisé en mode facile, le jeu devient réservé à l'élite en mode expert. La multitude des tableaux ■ leur diversité vous tiendront longtemps en haleine. Un grand jeu d'arcade, qui n'a pas pris une ride.



Le sablier ralentit le déplacement des boules.



Les niveaux se succèdent et ne se ressemblent pas.

DORE PANG

GAME START
OPTION
CAPCOM 1990 5592

EDITEUR : CAPCOM

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TOUT JOUEUR

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : 5

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4

CONTROLE : PARFAIT

1

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Les options de début se limitent en fait au choix du niveau et du type de jeu.

GRAPHISMES 92%

Les décors sont superbes et très variés d'une région à l'autre.

ANIMATION 88%

Du bon travail. Rebonds des ballons bien rendus, aucun ralentissement.

BANDE-SON 82%

Une agréable musique accompagne vos efforts et une courte digitalisation vocale renforce la présentation.

JOUABILITE 92%

Parfaite. Rien ne vient entacher le contrôle de votre personnage.

DUREE DE VIE 86%

En mode facile, le grand nombre de tableaux vous demandera du temps et, en mode expert, peut-être toute la vie!

INTERET 91%

Un méga-hit difficile à lâcher. Dommage seulement qu'il n'existe pas de mode deux joueurs.

36 15 TCPLUS

**T'offre
une SUPER NINTENDO
+
10 JEUX de ton choix.**

**Pour cela il te suffit d'être
classé premier sur notre nouveau jeu**

LE PENDU!

**Pour en savoir plus
retrouve-nous sur le service minitel de**

CONSOLES  **36 15 TCPLUS**

ESPACE 3

games

LILLE

44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG

6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI

39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.

rue de la voyette

LESQUIN

Tel : 20 87 69 55

SUPER NES USA

SUPER NES USA
+ Prise peritel + 1 manette
1090 F

SUPER NES USA + Prise
peritel + 2 manettes + Mario 4
1490 F

SUPER NES USA + Prise peritel
+ 1 manette + Street Fighter 2
1690 F

SUPERSCOPE/6 JEUX
599 F

MANETTE CAPCOM/6 BOUTONS
690 F

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
1 390 F

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ 1 CARTOUCHE AU CHOIX
1 790 F

(d'une valeur maximale de 590 F)

SUPER FAMICOM
+ PRISE PERITEL
+ STREET FIGHTER 2
1 890 F

ACTRAISER	549,00
ADDAMS FAMILY	495,00
CASTLEVANIA 4	495,00
CONTRA III	495,00
DINO CITY	495,00
F ZERO	449,00
FINAL FANTASY 2	549,00
FINAL FANTASY MYSTICAL QUEST	395,00
G FOREMAN BOXING	495,00
GUN FORCE	495,00
JAMES BOND JR	495,00
JOE & MAC	495,00
KABLOO EY	495,00
LAGOON	495,00
LEMMINGS	495,00
MARIO KART	495,00
MARIO PAINT + souris	590,00
MISTICAL NINJA	495,00
NBA BASKET BALL	TEL
NCAA BASKETBALL (DUNK SHOT)	495,00
OUT OF THIS WORLD	495,00
PHALANX	495,00
PILOT WINGS	449,00
PLAY ACTION FOOTBALL	469,00
RACE DRIVIN	495,00
RAMPART	495,00
RIVAL TURF (RUSHING BEAT)	469,00
ROBOCOP 3	549,00
ROMANCE OF 3 KINGDOM	590,00
ROGER CLEMENT BASEBALL	495,00
SIM CITY	469,00
SIMPSON'S NITEMARE	495,00
SIMPSON'S KRUSTY'S FUN HOUSE	469,00
SOUL BLAZER	549,00
SPIDERMAN X MAN	495,00
SPANKING QUEST	490,00
STRIKE GUNNER	495,00
SUPER DOUBLE DRAGON	549,00
SUPER BATTLE TANK	469,00
SUPER R TYPE	439,00
SUPER TENNIS	449,00
SUPER WRESTLEMANIA	495,00
SUPPER SOCCER CHAMPION	495,00
TOP GEAR	469,00
TURTLES IV	590,00
YS III	495,00
WINGS 2	495,00
WORLD LEAGUE SOCCER	495,00

ADVENTURE ISLAND	490,00
ADVENTURE OF SANDIEL	495,00
CONTRA SPIRIT	549,00
FATAL FURY	TEL
GOEMON	549,00
GOLDEN FIGHTER	590,00
GRADIUS III	439,00
GUN FORCE	549,00
HOOK	590,00
KING OF MONSTER	590,00
MARIO PAINT + SOURIS	690,00
METAL JACK	590,00
MYSTICAL QUEST MICKEY MOUSE	549,00
PARODIUS	495,00
PHALANX	495,00
RETURN OF DOUBLE DRAGON	495,00
RPM RACING	439,00
SKY MISSION	495,00
SONIC BLASTMAN	549,00
SPIN DIZZY	549,00
SUPER BOWLING	549,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER F1 CIRCUS	590,00
SUPER FORMATION SOCCER	549,00
SUPER PANG	549,00
SWIV	TEL

FABULEUSES PROMO !

AXELAY	495,00
CAMELTRY	390,00
CASTLEVANIA IV	299,00
DINA WARS	390,00
LEMMINGS	250,00
POPULOUS	250,00
PRINCE OF PERSIA	495,00
ROCKETTER	250,00
RUSHING BEAT	350,00
SOUL BLADER	250,00
STG	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
SUPER R TYPE	350,00
SUPER VALIS	350,00
SUPER WRESTLEMANIA	380,00
TOP RACER	350,00
TURTLES IV	495,00

SUPER PROMO !	
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	299,00
FINAL FIGHT	449,00
GHOULS AND GHOSTS	449,00
GRADIUS 3	399,00
POPULOUS	350,00
STREET FIGHTER II	645,00
UN SQUADRON	469,00
ZELDA 3	449,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM : 149 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM : 79 F
AVEC 2 CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADDAMS FAMILY	239,00	MICKEY MOUSE 2	195,00
ADVENTURE ISLAND	239,00	NAVY SEALS	239,00
ALL STAR CHALLENGE 2	239,00	NINJA GAIDEN	259,00
ALLEWAY	195,00	NINJA TURTLE 2	239,00
ALTERED SPACE	239,00	PIPE DREAM	140,00
BASEBALL	140,00	PIT FIGHTER	239,00
BATMAN RETURN	239,00	PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
BATTLE TOADS	239,00	PRINCE OF PERSIA	239,00
BEETLE JUICE	239,00	R TYPE	239,00
BLADES OF STEEL	239,00	RESCUE OF PRINCESS	150,00
BLUES BROTHERS	239,00	ROBOCOP II	239,00
BUGS BUNNY II	239,00	ROCKY BULLWINKLE	239,00
BURGERTIME	195,00	ROGER RABBIT	239,00
CAPTAIN OF AMERICA	239,00	SIMPSON'S	239,00
CASTLEVANIA II	239,00	SIMPSON'S 2	239,00
CHASE HQ	195,00	SOCCERMANIA	195,00
DAE DALIAN OPUS	140,00	SPEEDBALL 2	239,00
DARKMAN	239,00	SPIDERMAN 2	239,00
DOCTOR FRANKEN	239,00	SPY VS SPY	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00	STAR WARS	239,00
DOUBLE DRAGON 3	239,00	SUPERMARIOLAND	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00	SUPERMARIOLAND II	TEL
DR MARIO	195,00	SUPER RC PRO AM	195,00
DUCK TALES	239,00	SUPERSTAR 2	239,00
F1 RACE	195,00	SWAP THING	239,00
FACEBALL 2000	259,00	TENNIS	195,00
FERRARI GP	239,00	TERMINATOR II	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00	TINY TOON	239,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00	TOM & JERRY	239,00
FINAL FANTASY LEG	259,00	TOP GAMES	239,00
G. FOREMAN BOXING	239,00	TOXIC CRUSADER	239,00
GREMLINS 2	220,00	TRACK FIELD	239,00
HOOK	239,00	TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
JACK NICKLAUS	239,00	TURN N BURN	239,00
JOE MAC	239,00	ULTIMA	259,00
KIRBY'S DREAM LAND	195,00	WAVE RACE	239,00
LOONEY TUNES	239,00	WORLD CUP SOCCER	239,00
MARBLE MADNESS	239,00	WORD ZAPP	239,00
MEGAMAN 2	239,00	XENON 2	239,00
METROID 2	220,00	YOSHI	239,00

GENIAL !!!

ADAPTATEUR POUR SUPER NINTENDO EUROPE
permettant d'utiliser les cartouches US et japonaises
ADAPTATEUR SUPER NINTENDO : 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE ACHETEE : 99 F
AVEC DEUX CARTOUCHE ACHETEEES : GRATUIT

GAME GENIE POUR NES : 490 F

NES USA

GAME KEY
245 F
GAME KEY
avec 1 ou 2 cartouches
125 F
GAME KEY
avec 3 cartouches
Gratuit

TITRES

BATMAN	295,00
CASTLEVANIA III	295,00
CHIP N DALE	430,00
DISNEY ADVENTURE	290,00
HOOK	395,00
ICE HOCKEY	330,00
IMPOSSIBLE MISSION 2	295,00
HARLEM GLOBE TROTTERS	495,00
MEGAMAN 3	430,00
MEGAMAN 4	495,00
MISSION IMPOSSIBLE	250,00
NINJA TURTLES 3	495,00
TERMINATOR 2	449,00

AUTRES TITRES : NOUS CONTACTER

MEGADRIE JAPONAISE

MEGADRIE + PERITEL + SONIC 989 F

CARTOUCHES MEGADRIE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00	FERRARI GP	345,00	ROAD RASH	345,00
ALIEN 3	399,00	GALAXY FORCE 2 60 Hz	190,00	SMFSONS/FLUSTYS/HOUSE	395,00
AQUATIC GAMES (J POND II)	395,00	GHOULS N GHOSTS	345,00	SLIM WORLD	425,00
ART ALIVE	249,00	GLEE LANCER	395,00	SPEED BALL 2	385,00
ATOMIC RUNNER	395,00	GRAND SLAM	299,00	SPLATTER HOUSE II	329,00
AYRTON SENNA GP	395,00	GREEN DOG	379,00	STREET OF RAGE 2	425,00
BART SIMPSON	385,00	IMMORTAL	349,00	SUPER HIGH IMPACT	425,00
BULL VS LAKERS	475,00	J. MADDEN 92	299,00	SUPER MONACO GP	285,00
CHUCK ROCK	425,00	J MONTANA 2	285,00	SUPER SMASH TV	425,00
DARIUS 2	269,00	JAMES POND	285,00	SUPER VOLLEY BALL	295,00
DARK CASTLE	285,00	LAKERS VS CELTIC	380,00	TAZMANIA	389,00
DECAPTAC	249,00	LEMMING	425,00	TERMINATOR	449,00
DESERT STRIKE	395,00	LHX ATTACK CHOPPER	415,00	THUNDER FORCE IV (60Hz)	395,00
DHANA	345,00	MICKEY CASTLE	249,00	THUNDERPROWRESTLING	249,00
DRAGON EYES II (SHANGHAI)	250,00	MICKEY ET DONALD	395,00	TOE JAM & EARL	299,00
DRAGON'S FURY	395,00	NHL PA HOCKEY	425,00	TURBO OUT RUN	285,00
EUROPEAN CUP SOCCER	425,00	PGA TOUR GOLF	399,00	TWINKLE TALE	425,00
F1 CIRCUS	285,00	PIT FIGHTER	385,00	TWISTED FLIPPER	345,00
F22 INTERCEPTOR	349,00	PREDATOR 2	399,00	USA TEAM BASKETBALL	419,00
FANTASIA	249,00	RAMPART	399,00	WORLD CUP SOCCER	250,00

MEGA PROMO !

Sortie le 20 novembre
SONIC 2 / 359 F
Réservez le dès maintenant !

BADOMEN	190,00	OLYMPIC GOLD	249,00
BARE KNUCKLE (street of rage)	190,00	PHELIOS	190,00
BLOCK OUT	150,00	POPULOUS	150,00
CRACK DOWN	150,00	QUACK SHOT DONALD	190,00
DAVID ROBINSON BASKETBALL	249,00	ROBOCOD	245,00
EA ICE HOCKEY	295,00	SONIC	150,00
GOLDEN AXE 2	249,00	STEEL EMPIRE	190,00
GYNUG	150,00	SWORD OF SWODAN	190,00
HELL FIRE	190,00	TOKI	249,00
JORDAN VS BIRD	295,00	WANI WANI WORLD	190,00
KID CHAMELEON	299,00	WONDERBOY 3	150,00
MASTER OF MONSTERS	190,00		

SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2 / 359 F <<< SONIC 2

GAME GENIE POUR MEGADRIE : TEL

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHES JAPONAISES : 98 F

AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE : 49 F

AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEEES : GRATUIT

ARRIVAGE DE NOUVEAUTES
TOUTES LES SEMAINES.
N'HESITEZ PAS A
NOUS CONTACTER !

LIVRAISONS RADIDES
PAR COLISSIMO

GAME GEAR

GAME GEAR + SONIC

1 090 F

GAME GEAR + LOUPE

+ DONALD DUCK

1 090 F

ALIMENTATION SECTEUR 69 F

BATMAN RETURN	245,00
CHESS MASTER	245,00
CHUCK ROCK	245,00
DONALD DUCK	190,00
MARBLE MADNESS	285,00
MICKEY...ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
OLYMPIC GOLD	245,00
OUT RUN	190,00
SONIC	215,00
SONIC 2	245,00
SUPER MONACO GP 2	215,00
SPIDERMAN	245,00
STREET OF RAGE	245,00
SUPER KICK OFF	265,00
WONDER BOY	215,00
WIMBLEDON	265,00

NOMBREUX TITRES EN STOCK,
NOUS CONTACTER

ADAPTATEUR POUR

MASTER SYSTEME 99 F

NEO GEO

NEO GEO + PRISE PERITEL

+ Alimentation 220 V

1 990 F

+ Une cartouche au choix d'une
valeur de 690 F
2 490 F

BURNING FIGHT	790,00
LAST RESORT	1 390,00
MUTATION NATION	1 390,00
EIGHT MAN	890,00
KING OF MONSTER II	1 390,00
MAGICIAN LORD	890,00
NAM 1975	890,00
TRASH RALLYE	890,00
WORLD HEROE	1 490,00

MEGA CD

MEGA CD + 1 TITRE AU CHOIX

+ alimentation 220 V

2 490 F

AFTER BURNER III	450,00
BLACK HOLE ASSAULT	450,00
ERNEST EVANS	350,00
HEAVY NOVA	350,00
PRINCE OF PERSIA	450,00
SOL FEACE	350,00
THUNDER STORM FX	450,00
WONDER DOG	450,00

Bon de commande à envoyer à ESPACE 3 VPC - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59818 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Mode de paiement : ☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

Nom : Prénom :

Adresse :

Code Postal : VILLE :

AGE : Téléphone :

Je joue sur :
☐ SUPER NINTENDO ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
☐ SUPER NES ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
☐ MEGADRIE ☐ MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

☐ carte bleue

Numéro :

Date de validité :

Signature :



DEUX TOPS LUDI POUR VOTRE
CONSOLE NINTENDO®

**SI VOUS CHERCHER
VOUS ALLEZ L**

36.18
LUDI
GAMES



Commandez votre vaisseau spatial Cobra au cours d'un voyage fantastique de découverte et d'aventure. Enrichissez-vous grâce aux primes pour avoir tué des pirates ou en faisant le commerce de marchandises avec des milliers de mondes lointains. Tentez de faire de la contrebande ou même de la piraterie, mais attention à la police galactique.

Achetez des stocks supplémentaires d'armes jusqu'à ce que vous ayez le vaisseau le plus redoutable des alentours, et améliorez votre évaluation au combat de l'accolade. Commencez au niveau "inoffensif" et devenez "invincible", pour faire partie de l'Elite!



LICENSED BY

Nintendo®



Nintendo® Entertainment System est une marque déposée de Nintendo.

A bord d'un vaisseau spatial ou dans la peau
d'un puissant guerrier...

CHEZ LA BAGARRE
A TROUVER ...

S U P E TURRICAN

Puissant guerrier mutant, vous
combatez l'ordinateur fou et les
aliens pour rétablir l'ordre sur la
planète.

Traversez les cinq mondes
obscur et violents et gardez
l'oeil alerte pour éviter
l'imprévu.

Le monde de Turrican
est impitoyable !



IMAGINEER CO.
LTD.

Innovation Through Human Network

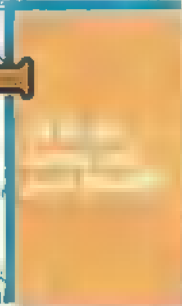
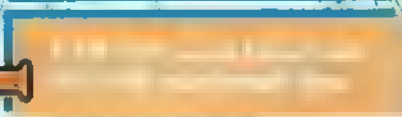
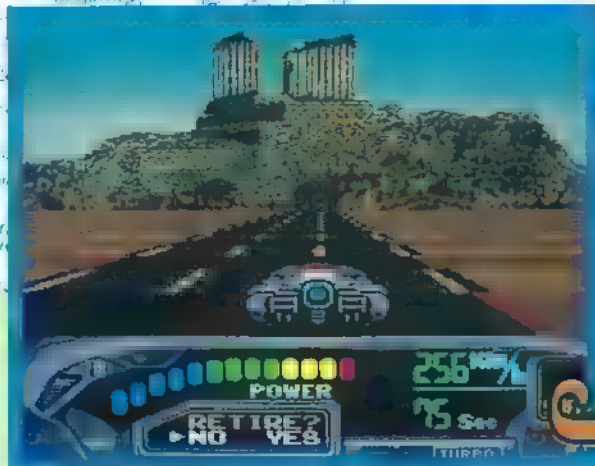


MEGADRIVE



REVIEW

JUNKER'S HIGH



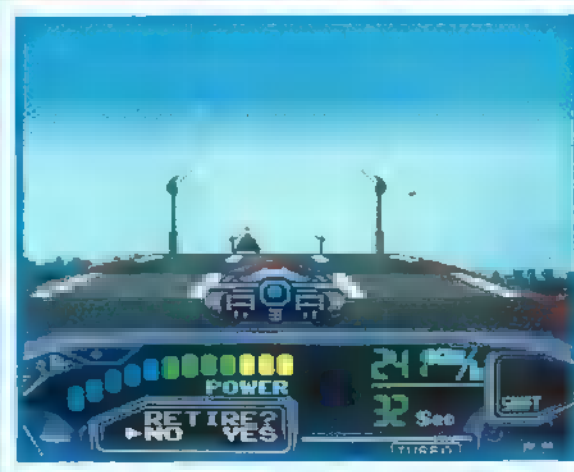
COMMENTAIRE



J'ai été déçu par Junker's High. Sans doute la catastrophe de l'année, ce jeu n'a rien de vraiment intéressant. On a l'impression de voir une course

de ces jeux oubliables. Certes, qui passent dans l'histoire des jeux vidéo sans laisser la trace, disparaissant aussi silencieusement et rapidement qu'ils sont venus. Le pire, le plus gros

d'endroits où l'on peut ralentir. Au contraire, soudainement, il y a assez de surprises dans le cours de la course.



Junker's High, qui se passe dans un futur proche, vous invite à participer à une série de courses de voitures. Votre véhicule au design futuriste dispose d'un turbo automatique qui se déclenche lorsque vous atteignez une certaine vitesse, et d'une boîte de vitesses automatique ou manuelle. Vos adversaires essaieront de vous empêcher de passer ou de gêner votre passage. Le concept est similaire à celui d'Out Run de Sega et chaque course est composée de portions de route, avec une série d'embranchements qui permettent de varier les trajets possibles. Pour un même circuit, il est ainsi possible de multiplier les diverses manières d'atteindre la ligne d'arrivée. Chaque portion de route possède son décor particulier, son parcours original (autoroute, pont, voie aérienne, tunnel...). Le temps est limité mais, à chaque fois que vous finissez une partie de la course, un Extended Time vous est accordé. Il est possible de sauvegarder sa partie afin de la poursuivre ultérieurement.

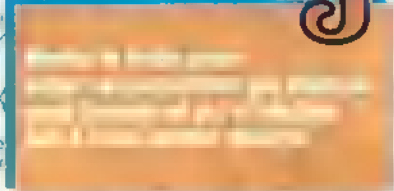
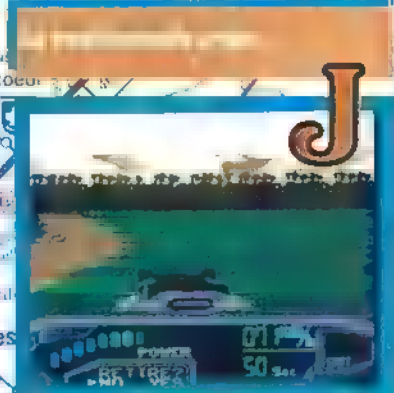
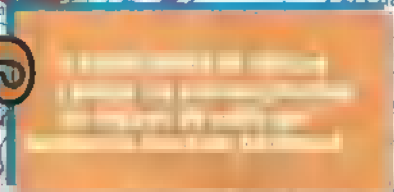
CONSOLES

MEGADRIVE

REVIEW



JUNKER'S HIGH



COMMENTAIRE



KANEDA KAN

Junker's High est une petite course de voitures, sans grande originalité mais sympathique. Qu'est-ce qui la distingue de ses concurrents ? Tout d'abord, l'effort porté sur les décors. Variés, digitalisés pour la plupart, ils rompent un peu la monotonie des voies rapides sur lesquelles vous progressez. L'animation de ces dernières est plutôt bien rendue. Les bosses et les virages défilent rapidement. Le jeu fait la différence entre les accidents graves, qui stoppent la voiture, et ceux, plus bénins, qui ne font que la retarder. Ainsi, si l'on freine au dernier moment avant de percuter une voiture, on ne fera qu'un tête-à-queue: on perd du temps, mais la voiture ne sera pas immobilisée et l'on pourra repartir immédiatement.

Junkers High

POSS. 100% BUTTON

© 1992 SIMS CO., LTD.

EDITEUR : SIMS
PRIX : D

DISPONIBILITE : 27 NOVEMBRE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : OK

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 23%

Pas de présentation digne de ce nom et un quart de l'écran est occupé par le tableau de bord!

GRAPHISMES 75%

Certaines digitalisations rattrapent un peu l'ensemble.

ANIMATION 72%

Des petits bugs mais une route bien animée.

BANDE-SON 45%

Le strict minimum: un vague thème musical de fond sur lequel on colle des bruits de moteur.

JOUABILITE 89%0

Bonne, car le jeu sait faire la différence entre un accident et un incident!

DUREE DE VIE 62%

Le jeu est un peu trop simple.

INTERET 47%

A moins de faire une collection des cartouches de jeu de course, il y a beaucoup mieux! Jetez donc plutôt un coup d'œil à Super GP II de Sega.



Le tutorial vous propose une initiation en douceur aux difficultés subtiles et diverses que vous serez amené à rencontrer dans ce jeu.

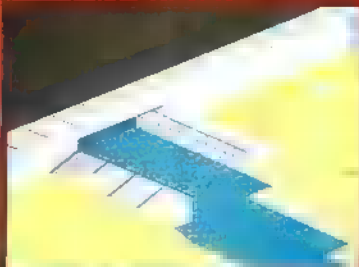


Pour accéder aux gemmes, il faut faire disparaître les blocs bleus qui barrent le passage. A vous de découvrir la séquence gagnante de boutons qui vous ouvrira le passage. Appuyez sur les touches bleues et jaunes.

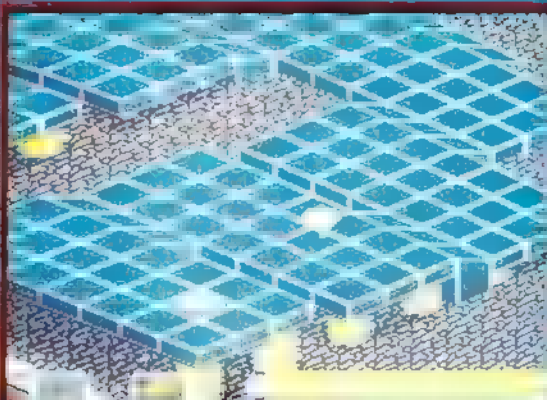
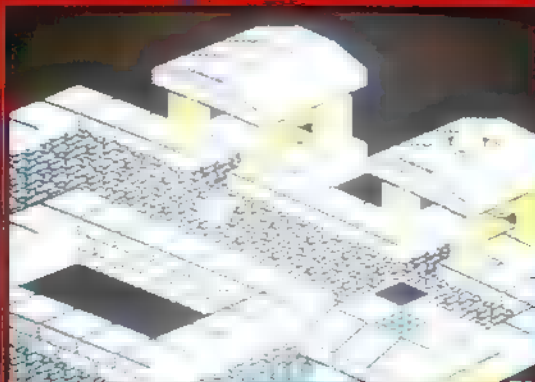
Votre adresse et vos capacités de contrôle seront mises à rude épreuve dans ce labyrinthe à la sauce Marble Madness.



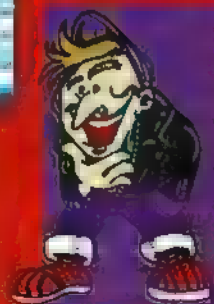
Utilisez le turbo pour franchir les plus grosses côtes. N'oubliez pas de freiner à temps et de maintenir un contrôle sur votre touple. Toute sortie de piste se traduit par une perte d'énergie.



Pour franchir certains passages, il faut prendre des risques. Prenez votre élan, mettez le turbo et utilisez le trampoline pour franchir la rivière. Mettez à profit le mode Carte pour avoir une vue d'ensemble du niveau.



COMMENTAIRE



SPIRIT

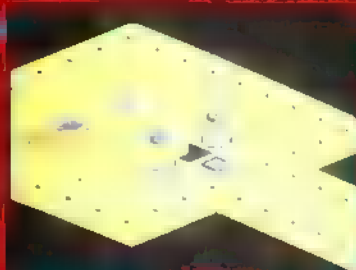
Je connaissais bien la version Amiga de ce jeu. La version Super Famicom m'a enchanté pour diverses raisons. Tout d'abord, la jouabilité est devenue parfaite. La toupie réagit parfaitement au joystick et le contrôle accélérateur/frein est très naturel. Mais surtout deux nouvelles options très utiles ont fait leur apparition : d'une part, en mode Pause, on peut faire scroller le niveau et découvrir ainsi les pièges à éviter. D'autre part, les boutons latéraux L et R sont mis à profit pour faire pivoter de 90° l'angle de vision. Parfait quand une rampe cache l'accès à un autre endroit. Certains pourront regretter la palette de couleurs réduite (32 semble-t-il), mais la fluidité du scrolling était peut-être à ce prix. Si vous aimez les jeux d'action/réflexion, vous pouvez acquérir sans crainte cette cartouche, elle ne vous décevra pas.

Après avoir hanté les ordinateurs 8 bits puis 16 bits, Spindizzy Worlds arrive sur Super Famicom, un événement qui ne passe pas inaperçu des amateurs d'action/réflexion. Inspiré de Marble Madness pour son monde accidenté et sa représentation 3D isométrique, ce programme est en fait plus riche, par la variété des situations et la part importante que peut prendre la réflexion dans certains tableaux. Le but est le suivant : vous contrôlez une toupie nommée Gerald, qui peut se déplacer dans toutes les directions, mais aussi accélérer brusquement d'un coup de turbo et freiner sur place. Deux systèmes planétaires sont proposés, de difficulté progressive. Notre héros doit récupérer les diamants de chaque tableau avant d'aller plus loin. Mais pour accéder à ces diamants, il faut faire preuve d'adresse, de jugeote ou des deux à la fois. Ici, l'étroit chemin est bordé de précipices mortels. Là, il faut prendre son élan pour sauter un espace infranchissable autrement ou mettre à profit les trampolines pour gagner de la hauteur. Il faudra trouver la combinaison adéquate de boutons pour activer un ascenseur, faire disparaître un obstacle barant le chemin, etc. Un système de codes permet de reprendre le jeu à la dernière sauvegarde.

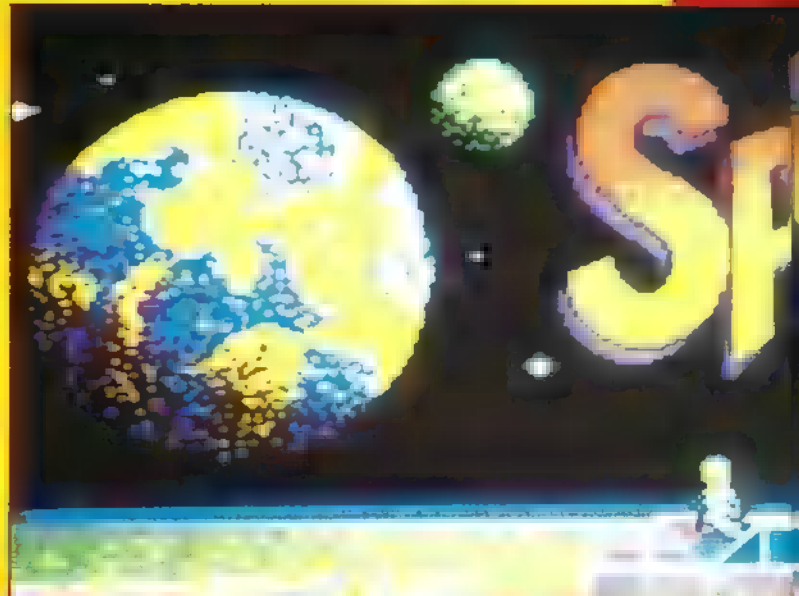
Dans certains tableaux, votre dextérité sera mise à contribution. Le temps limité (un peu trop, d'ailleurs) complique sérieusement le challenge.



Si vous séchez sur un problème, observez la démo : elle pourra peut-être vous apporter la solution.



Un tableau Pacman servi à la sauce Spindizzy.



REVIEW

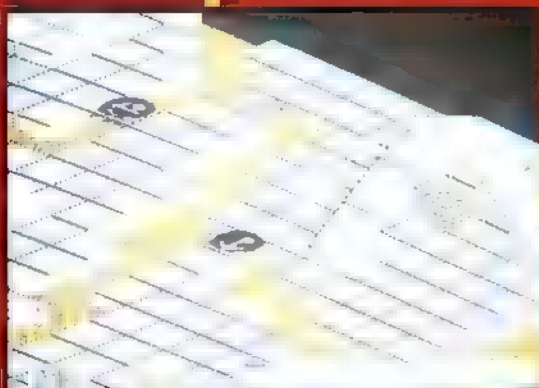


Les décors sont assez variés d'un niveau à l'autre.

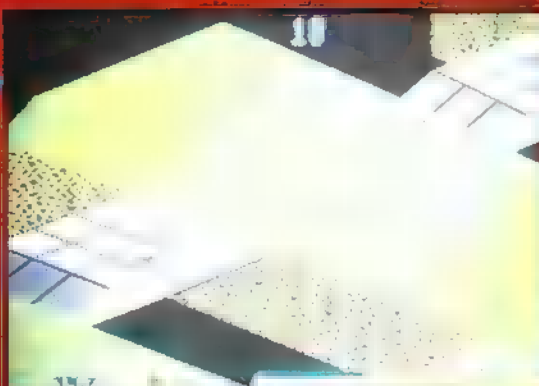
L'accès à certaines zones ne peut s'effectuer que par un saut bien calculé. N'oubliez pas d'allumer les flèches pour activer l'ascenseur conduisant au téléporteur.

TIP !

Commencez par le système planétaire le plus simple, en mode facile, et par le tutorial. Si vous sêchez vraiment sur un niveau, faites tourner le tout car un passage peut vous échapper. Sinon, lancez la démo en espérant que la scène concernée y soit. Pour le reste, réfléchissez un peu car tous les puzzles ont des solutions logiques.



Sans turbo, point de salut, car les pentes sont vraiment pentues!



COMMENTAIRE



JIMMY H.

Contrairement à Spirit, j'ai découvert Spindizzy Worlds sur la Super Famicom. Eh! bien, j'ai complètement craqué, à la fois pour l'intérêt de jeu et la réalisation. Même si le jeu est moins impressionnant qu'un Street Fighter II (ce n'est d'ailleurs pas vraiment le même type!), la beauté et le réalisme de l'univers 3D m'ont laissé pantois. Contrairement à d'autres représentations en 3D isométrique, l'appréciation de la hauteur reste facile. Les astuces à trouver sont variées et les mondes bien différenciés (monde de l'eau, des pyramides, etc.). La progression de difficulté est tout simplement parfaite. Un grand bravo aussi pour la sauvegarde, indispensable dans un jeu de ce type. Impossible à finir avant de nombreuses heures. J'arrête les compliments, de peur de perdre ma réputation de pincailleur!



EDITEUR : ASCII

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : TOUT JOUEUR

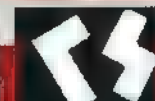
NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : CODES

NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4 (2-2)

CONTROLE : PARFAIT

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 82%

Elle vous fera découvrir des mondes que vous n'atteindrez peut-être jamais, vous révélant parfois certaines astuces.

GRAPHISMES 87%

La 3D est superbe et la possibilité de faire tourner le tout très appréciable.

ANIMATION 86%

Pas de ralentissement dans le déplacement de la toupe, et le scrolling multidirectionnel suit naturellement l'action.

BANDE-SON 72%

Les musiques sont agréables mais les bruitages un peu trop discrets.

JOUABILITE 92%

Avec de l'habitude, on parvient à accélérer pour grimper une côte raide et à s'arrêter en haut, au millimètre près.

DUREE DE VIE 86%

Ce n'est pas en quelques heures que vous viendrez à bout de cette cartouche, même en mode facile.

INTERET 90%

Un grand classique, superbement adapté sur cette console.

Spindizzy
WORLDS



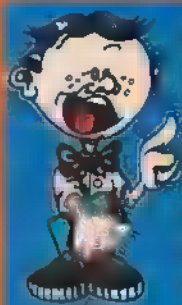


REVIEW

The Best of The Best, plus connu sous le nom de Panza Kick Boxing, est un jeu de boxe thaïlandaise laquelle s'apparente à la boxe française plus communément appelée la savate. L'éditeur français, Loricel, a pris le parti d'adapter ses anciens succès micro sur console et cela semble lui réussir. Dans ce jeu, on retrouve les ambiances surchauffées des salles de sport, où la boxe est reine. Ici, vous avez le droit de vous servir de vos pieds aussi bien que de vos mains. Seuls les coups bas, sous la ceinture, sont interdits. Il importe d'enchaîner les "poings gagnants". Si vous ne voulez pas vous retrouver au tapis avant la fin des 3 ou 7, ou 12 rounds. Pour cela, il est nécessaire d'aller faire un tour dans la salle d'entraînement. Trois exercices vous sont proposés. Tout d'abord, un combat de courte durée contre l'ordinateur. Si vous parvenez à parer les coups de votre adversaire tout en essayant de lui renvoyer la monnaie de sa pièce, vous augmenterez vos points de résistance. Ensuite, vous devrez tester votre force en lâchant de crever un sac de sable suspendu par une corde. Enfin, le dernier exercice mesure vos réflexes. Il faut frapper, à l'aide des pieds, trois espèces de gros ressorts matelassés qui apparaissent aléatoirement. Mais si cela peut vous aider à tenir 3 rounds, c'est insuffisant pour remporter votre première victoire. Il existe 3 coups différents. La mémorisation de ces coups et leur apprentissage devraient vous aider à passer l'obstacle. Ce dernier est personifié par 16 adversaires différents, tous médaillés, disposant de caractéristiques impressionnantes. De plus, vous risquez de perdre quelques pourcentages supplémentaires si vous prenez une "volée". N'est pas Panza qui veut!

L'écran de présentation met tout d'abord le joueur dans le bain. Le boxeur de droite représente votre adversaire. Il y en a 16, déjà médaillés. Le boxeur de gauche est celui que vous dirigez. Vous avez 4 choix entre 4 visages.

COMMENTAIRE

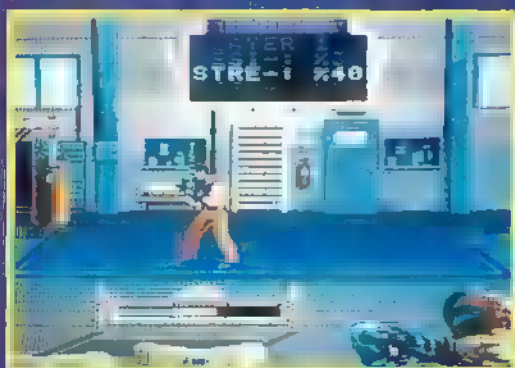


AXEL

Je l'avoue, je partais avec un a priori négatif lorsque j'ai dû tester cette cartouche. J'y avais joué sur micro, il y a quelques années, et je n'avais pas trouvé ce jeu très intéressant. L'adaptation sur console m'a fait oublier cette mauvaise impression. L'utilisation du paddle y est sûrement pour quelque chose. Les commandes sont plus intuitives, les enchaînements de coups mieux réalisés. La variété des coups évoque Street Fighter. L'entraînement est original et les progrès sont vraiment sensibles. Best of the Best est une cartouche de qualité.



L'ENTRAINEMENT



1 - L'entraînement vous permet d'améliorer les caractéristiques de votre boxeur. C'est la force, l'endurance et les réflexes qui sont testés dans ces exercices.
2 - Deuxième exercice de l'entraînement. On teste la force, la puissance du coup. Il faut faire voler en éclats le sac de sable sous l'œil attentif et critique de votre entraîneur, assis au premier plan.
3 - Dernière phase de votre entraînement. Il faut être extrêmement rapide pour repousser d'un coup de pied bien placé les sortes de "bumpers" qui surgissent en tous sens pour tester vos réflexes.



Une bonne garde est aussi importante qu'un uppercut bien placé. Le boxeur en bleu risque de s'essouffler plus vite que son adversaire.



COMMENTAIRE



ROCKET

Cette conversion sur Super NES de Panza Kick Boxing (déjà sorti sur nos micros) est tout simplement excellente, peut-être même supérieure aux versions ST et Amiga. Les coups dont dispose le joueur sont variés et s'enchaînent formidablement bien.

C'est un véritable plaisir de voir les boxeurs vaciller sous les coups, chuter, se relever avec difficulté alors que l'arbitre compte ou bien s'écrouler, complètement K.O. Les combats restent très réalistes et les effets sonores (clameurs du public, voix digitalisées...) vous entraînent véritablement sur le ring. Doté d'une jouabilité parfaite, Best of the Best vous réserve de nombreux combats entre les cordes, à un ou deux joueurs.

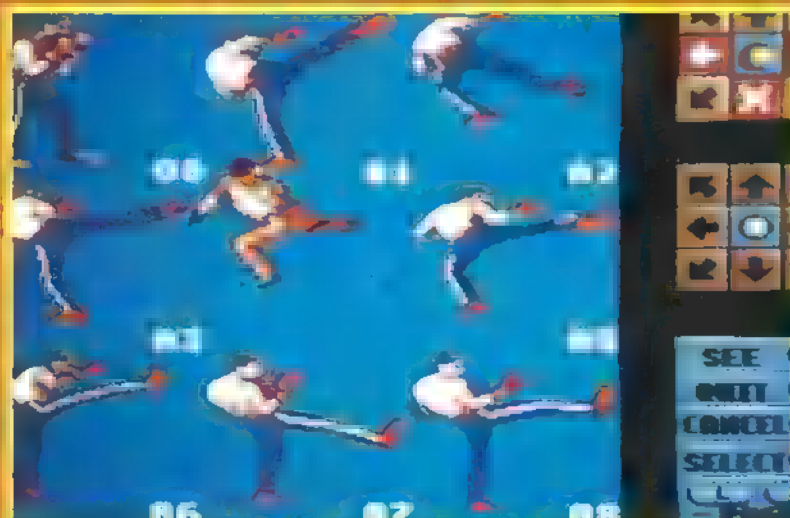
Tsong Pores est un combattant de premier ordre. Il est rapide et n'hésite pas à prendre un maximum de risques. Il lui reste 56 secondes pour convaincre.



Au début de chaque round, une ravissante pom-pom girl (en robe de boxeur) annonce le numéro du round.



Même si votre adversaire s'écroule, il peut encore se relever. Les quatre projecteurs en haut à droite indiquent son niveau d'énergie. À chaque coup encaissé, la lumière baisse, jusqu'à l'extinction finale des feux.



Vous avez le choix entre 50 coups différents. Après les avoir sélectionnés, vous pouvez les essayer lors de l'entraînement. Pen- le match, il trop tard.

REVIEW



EDITEUR : LORICIEL

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE

NOMBRE DE VIES : —

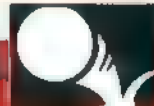
OPTION CONTINUE : —

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : EXCELLENT

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 78%

L'écran de présentation est clair et offre de nombreuses options.

GRAPHISMES 75%

Le décor du ring ne change jamais. Seuls les visages des boxeurs sont différents.

ANIMATION 81%

Les différents coups sont bien animés. La décomposition des mouvements est excellente et très réaliste.

BANDE-SON 80%

Une bonne musique d'intro. Les bruits sont bien étudiés.

JOUABILITE 82%

Tous les boutons sont utilisés. La combinaison de plusieurs boutons donne des résultats "frappants".

DUREE DE VIE 82%

A deux joueurs, la durée de vie est presque illimitée. Contre l'ordinateur, vous devrez battre 16 champions.

INTERET 92%

Sur Super NES, Best of the Best est l'une des meilleures simulations de sport.



REVIEW

Comme vous l'avez certainement tous deviné, vous avez devant vous une simulation de kick boxing, sport de combat violent et très diversifié puisqu'il permet l'utilisation de vos membres inférieurs. Mais que cela ne vous fasse pas peur, n'oubliez pas que tout se passe sur l'écran de votre PC Engine...

Le but ultime du joueur est de parvenir à un niveau suffisamment élevé pour être en mesure d'affronter André Panza (champion du monde en titre) au cours du dernier match. Avant cela, il va falloir s'entraîner dur pour assimiler tous les coups disponibles. Vous devrez ainsi augmenter vos capacités d'endurance en distribuant des coups réguliers sur un plot en un temps limité, tester votre force en assenant de grands coups de poing sur un plot (encore!), et, enfin, améliorer vos réflexes en frappant au bon moment dans des plots (toujours!) qui surgissent du mur d'en face. Il existe même une option qui permet de sélectionner une dizaine de coups parmi un éventail de huit "sets prédéfinis".

C'est ainsi que, pourvu de caractéristiques honorables et disposant de nombreuses attaques et parades, vous allez enfin pouvoir vous mesurer aux meilleurs combattants, lesquels sont au nombre de huit. Les premiers ne sont guère difficiles à battre et votre niveau d'énergie reste stable. Mais à partir du cinquième, c'est une autre paire de manches: vos nouveaux adversaires savent parfaitement parer vos attaques et profitent de la moindre de vos erreurs. Heureusement, vous serez soutenu, lors de vos derniers matchs, par un public survolté!

COMMENTAIRE



DOUGLAS

Après avoir sévi sur les micros, Loricel a enfin eu la bonne idée d'adapter l'un de ses meilleurs hits sur PC Engine, en CD-Rom s'il vous plaît! Le jeu a gardé tout son charme, même si l'on peut regretter le manque d'innovations. La gestion du CD aurait pu, quant à elle, être améliorée car il y a trop d'images noires (coupures) entre les changements d'écran, alors même

que ceux-là sont presque semblables. A noter un cas apparemment non prévu: un K.O. simultané des deux protagonistes oblige le joueur à attendre la fin du round. Cela dit, j'ai été très intrigué par la documentation de deux pages fournie avec le soft (la documentation originale étant en japonais, course!) car le premier mot que l'on peut lire est "Sega"; puis vient le titre: Knockout Boxing. Etrange, non? Je ne m'arrête pas en si bon chemin et je tombe sur la rubrique du bouton Start, expliquant comment accéder aux options. Je suis leurs indications en prenant Run à la place de Start, croyant à une méprise de leur part, mais, malgré ma bonne volonté, je n'y arrive pas. Résolu à éclaircir ce mystère, j'examine alors la documentation en long et en large, pour m'apercevoir enfin qu'il s'agit de celle de Final Blow sur MD! Sens de l'humour ou incompetence? Allez savoir...

TIP!

AU COURS DE L'ENTRAÎNEMENT DESTINÉ À AUGMENTER VOS RÉFLEXES, USEZ INTENSIVEMENT DE VOTRE BOUTON RUN (PAUSE) POUR SAVOIR QUEL PLOT VA BOUGER. UTILE NON?

KICK BOXING

Un superbe renversement de situation!



Le repos vous ayant fait regagner de l'énergie, vous repartez de plus belle pour le deuxième round.



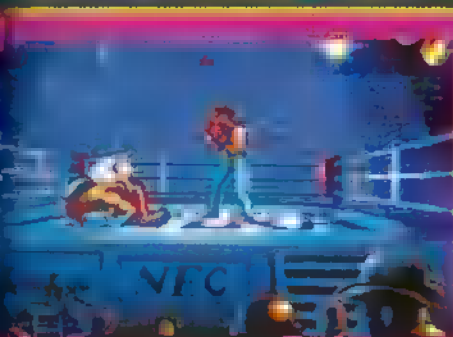
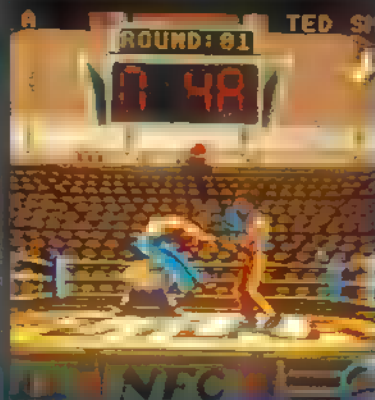
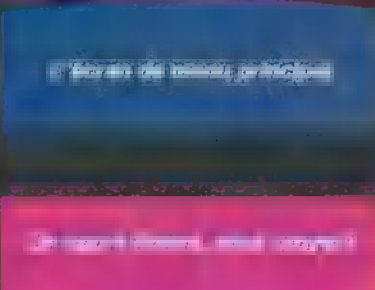
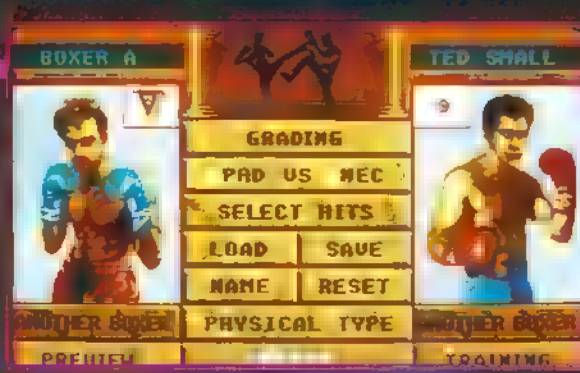
Un des coups les plus efficaces.



Se relèvera-t-il?



CK NG



L'adversaire a bien du mal à se relever...



Une embrassade amicale?



L'entraînement est vital pour la suite du jeu.

COMMENTAIRE



MORGAN

Kick Boxing est un programme diaboliquement intéressant. Cela pour deux raisons. Premièrement, le jeu en lui-même est une innovation sur NEC. Cela change des interminables shoot'em up et beat'em all. Secondement, les jeux sur Super CD-Rom étaient à 95% japonais. Je commençais à désespérer de voir jamais sur cette machine autre chose que le style dessins animés nippons. Seul reproche: un défaut dans la manabilité vous obligera à vous accoutumer progressivement aux temps de réaction. Un peu fade du côté du son, ce CD vous fera tout de même passer de bons moments.

PC ENGINE CD-ROM

REVIEW



牛詩集



EDITEUR : MICRO WORLD

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYENNE/FACILE

NOMBRE DE VIES : —

OPTION CONTINUE : SAUVEGARDE

NIVEAUX DE DIFFICULTE : —

CONTROLE : BON

1-2

JOUEURS



CD-ROM

PRESENTATION 69%

Une intro assez moyenne par rapport aux dernières productions japonaises.

GRAPHISMES 82%

Un style très réaliste, dû certainement à l'utilisation de la digitalisation et à une très bonne retouche.

ANIMATION 85%

La digitalisation des mouvements à partir d'acteurs réels donne un excellent résultat.

BANDE-SON 73%

Peu de mélodies, bonnes et moins bonnes. Les bruitages sont bien choisis.

JOUABILITE 80%

Les mouvements sont facilement mémorisables, et la progression est constante.

DUREE DE VIE 70%

En utilisant la sauvegarde, on arrive facilement au niveau de l'avant-dernier match. De grands moments à deux.

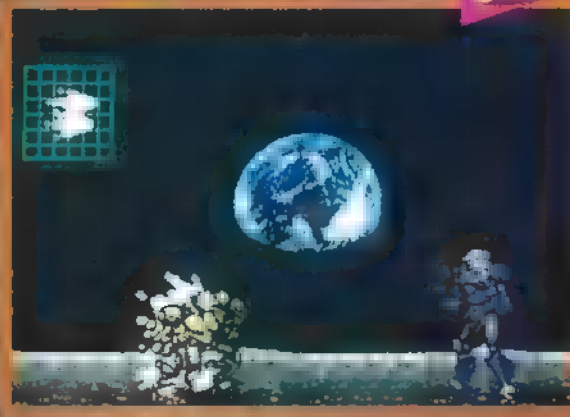
INTERET 79%

Une superbe réalisation pour cette simulation de kick boxing.



REVIEW

BLACK HOLE ASSAULT



Votre adversaire vient déclencher son attaque spéciale. Il fonce vers vous comme un boulet de canon. Une solution : sautez par-dessus au dernier moment.

Les combats se poursuivent sur la plupart des planètes du système.



La présentation est superbe.



Il y a un gros problème avec les graphismes.

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Micronet récidive avec ce jeu de combat de robots sur MCD. Cette nouvelle version est un peu meilleure que la précédente (ce qui n'est pas très difficile !) mais il reste beaucoup à faire pour rendre le jeu intéressant ! Au chapitre des améliorations, on peut citer la somptueuse présentation et les petites animations qui accompagnent la destruction des machines de guerre ennemies. Par contre, le gros problème de ce MCD reste la facilité avec laquelle on remporte les combats et le manque d'intérêt qui s'en dégage, provoqué par la monotonie de l'action et la pauvreté des coups disponibles ! Enfin, une série de bugs et de plantages dans les accès au disque n'améliore pas les choses !

Vous faites partie des troupes d'élite des CAM. Vous pilotez un robot de combat d'une dizaine de mètres de haut. Il en existe de deux types et vous pouvez prendre les commandes de celui que vous préférez. Vos adversaires sont également des machines de guerre géantes. Vous devez, à travers une série de combats, purger ce coin de la galaxie en détruisant l'ennemi. En plus des habituels coups de pied et de poing, vous disposez d'une attaque spéciale, dévastatrice. Mais attention ! Il en est de même pour vos adversaires ! Ce CD-Rom pour la MD vous propose 3 types de jeu. En mode Exhibition, vous pouvez customiser votre engin avant d'aller affronter l'adversaire. Le Tournoi Mode vous verra vous mesurer à différents adversaires afin de conquérir la première place du podium. Et l'opération BHA vous demandera d'arpenter la galaxie en détruisant les robots adverses qui ont réussi à y prendre pied.



MICRONET PRIX : APPRECIATION

PRESENTATION	93%
<i>C'est sans doute ce qu'il y a de mieux dans ce jeu !</i>	
GRAPHISMES	73%
<i>Les décors de fond et les robots sont très moyens.</i>	
ANIMATION	68%
<i>Les possibilités de votre robot sont assez pauvres.</i>	
BANDE-SON	65%
<i>Du bruitage surtout !</i>	
JOUABILITE	52%
<i>Trop monotone et restreint, n'est pas vraiment jouable.</i>	
DUREE DE VIE	41%
<i>Très limitée, une fois qu'on a vu l'introduction !</i>	
INTERET	46%
<i>Pour ceux qui n'ont rien à mettre dans leur MCD !</i>	

1-2
JOUEURS



MCD

SOIS LE PREMIER

DEPENSES MOINS

CLUB D'ACHAT ET DE VENTE

À obtenir les nouveautés

Avec la carte de membre

Par correspondance

ZIPP-KID

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

MEGADRIVE

ARCADE POWER CLUTCH	329		
GENI STICK M.D	149		
PRO 1	149		
PRO 2	125		
	Neufs	Utilisés	Achat
AQUATIC GAME	345	290	200
ALIEN III	389	290	200
ALIEN VS PREDATOR	345	270	190
B. BOMB	345	260	180
BREACH	389	290	200
BATMAN II	375	290	200
CADASH	349	260	180
CHUCK ROCK	405	290	200
DAVID ROBINSON	375	270	190
DEATH DUEL	409	270	190
DESERT STRIKE	349	270	190
DOUBLE DRAGON	345	230	160
DRAGON'S FURY	339	290	200
DUNGEONS AND DRAGONS	489	240	170
EVAN DER HOLYFIELD BOXING	445	230	160
GALAHAD	345	270	190
GEMFIRE	489	260	180
GREENDOG	345	270	190
IMMORTAL	405	240	170
JENNIFER CAPRIATI	335	260	180
JOE MONTANA III	405	270	190
JOHN MADDEN III	395	290	200
KID CAMELEON	375	230	160
KING SALOMON	395	260	180
LEADERBOARD GOLF	339	230	160
LEMMINGS	375	290	200
LHX ATTACK CHOPPER	399	290	200
MASTER OF MONSTER	449	220	150
NHL HOCKEY 93	369	270	190
OLYMPIC GOLD	369	290	200
PGA GOLF	405	230	160
PHANTASY STAR III	489	230	160
POWER MONGER	345	290	200
PREDATOR II	405	260	180
RAMPART	335	260	180
RASTAN SAGA II	400	260	180
RBI BASEBALL IV	359	230	160
ROAD RASH II	359	290	200
SHADOW OF THE BEAST	409	200	140
HITTING IN THE DARKNESS	339	230	160
SIDE POCKET	339	TEL	TEL
SIMPSONS II	345	270	190
SMASH TV	349	230	160
SONIC II	369	310	220
SPIDERMAN II	360	290	200
SPIDERMAN HOUSE II	409	230	160
STAR ODYSSEY	469	230	160
STREET OF RAGE II	459	290	200
STRIDER II	425	290	200
T2: ARCADE GAME	339	290	200
TAZMANIA	349	270	190
TERMINATOR	405	270	190
U.S.A TEAM BASKETBALL	399	270	190
W.W.F	TEL	TEL	TEL
WORLD OF ILLUSION	TEL	TEL	TEL
WORLD TROPHY SOCCER	405	250	180

GAME GEAR

LOUPE GAME GEAR	99		
TRANSFO GAME GEAR	95		
	Neufs	Utilisés	Achat
ALIEN II	260	170	120
AXE BATTLER	209	140	100
BATMAN II	235	170	120
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	225	130	80
CHESSMASTER	219	130	80
CHUCK ROCK	219	170	120
CRYSTAL WARRIOR	259	120	80
DAVID ROBINSON	235	170	120
DONALD DUCK	239	170	120
DOUBLE DRAGON	235	170	120
DRAGON CRYSTAL	199	120	80
GEORGE FOREMAN BOXING	230	140	100
HOLYFIELD BOXING	235	140	100
INDIANA JONES	259	170	120
JOE MONTANA	219	100	70
MARBLE MADNESS	229	160	110
MICKY MOUSE	209	170	120
OLYMPIC GOLD	245	140	100
OUT RUN EUROPA	245	140	100
PAPERBOY	230	120	80
PRINCE OF PERSIA	229	170	120
SHINOBI II	235	170	120
SIMPSONS	259	180	110
SMASH T.V	259	130	90
SONIC	239	170	120
SONIC II	239	170	120
SPACE INVADERS	215	130	90
SPIDERMAN	259	120	80
STREET OF RAGE	239	170	120
SUPER GOLF	209	140	100
SUPER MONACO GP	185	170	120
SUPER MONACO II	239	170	120
T2: ARCADE GAME	255	170	120
TALESPIN	235	170	120
TAZMANIA	235	170	120
WIMBLEDON TENNIS	199	170	120
WONDERBOY	165	120	80

NOUS AVONS AUSSI
SUPER NES MASTER SYSTEM
GAME BOY LYNX NES

GRATUIT

Ta carte de membre

APRES TON PREMIER JEU DE 250 FR. OBTIENS UNE REMISE DE
50FR PAR NEUF 20FR PAR UTILISÉ

NOUS VOULONS TES JEUX!

Pourquoi payer le prix du neuf pour un ancien titre?
 Nous rachetons les jeux sans obligation d'achat de ta part.
 Nous ne rachetons pas de jeux japonais sauf pour Super Famicom.
 Téléphones-nous dès maintenant pour les prix et notre accord.
 Tes jeux doivent être avec leur notice, dans la boîte d'origine.

RESERVES LES HITS!

Les supers hits sont très demandés, n'ont
 Tu peux les réserver en avance, et tu seras
 DES LEUR SORTIE parmi les premiers à jouer avec.
 IMPORTANT: Les chèques et cartes bleues ne seront
 débités que le JOUR DE L'EXPEDITION!

FRAIS D'ENVOI

N'oublies pas d'ajouter:
 20fr pour un jeu, 35fr pour deux jeux, 40fr pour trois jeux
 contre-remboursement: ajoutes encore 30fr.
 Livraison en 48HEURES.
 Pour l'étranger: téléphones-nous.

CATALOGUE GRATUIT

Pour recevoir un catalogue complet, envoie-nous
 une enveloppe timbrée avec ton nom et ton adresse.

TARIF RESERVE AUX MEMBRE ZIPP-KID

Non membre: ajoutes 50fr par jeu neuf, 20fr par jeu utilisé.
 Nos prix sont susceptibles de modifications. Tous les jeux sont disponibles.

TELEPHONE
30.64.54.54
 De 9H à 19H du Lundi au Samedi
MINITEL 3615 CODE: ZIPPKID
 PASSES LES COMMANDES PAR
 MINITEL 24/24 HEURES, 7/7
 TU TROUVES NOTRE TARIF
 PLEIN D'INFORMATIONS NOUVEAUTES!

BON DE COMMANDE

ZIPP-KID GAMES
BP No5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX
Tel: 30.64.54.54

No. de Membre

Cheque ☐

Contre-Remboursement ☐

Carte Bleue ☐

No.

Date d'expiration

Pour les chèques supérieurs à 1000fr un No. de carte est nécessaire.
 Téléphones nous avant pour confirmer la commande.
 Tous nos jeux sont en version US ou FR.

Nom

Adresse

Ville

Code postal

Tel

Jeux	Console	Prix

Frais d'envoi

Total

Signature



PAC-MANIA

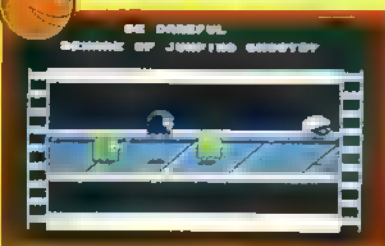


COMMENTAIRE



HOMER

L'aspect du jeu est très attrayant et le fait de pouvoir sauter par-dessus les fantômes ouvre des perspectives stratégiques intéressantes, mais les niveaux manquent vraiment de variété : En mode normal, il ne vous faudra pas plus de deux parties pour arriver au dernier décor (la jungle), et le charme de l'exploration cessera alors d'agir. Malgré les quelques petits "plus" qui modifient la manière de jouer, Pacmania se révèle finalement moins stratégique que le bon vieux Pacman... En effet, le fait qu'on ne puisse jamais voir la totalité du terrain (un radar aurait été bienvenu) vous empêche de réfléchir en fonction des déplacements des fantômes et vous force à réagir au dernier moment, lorsque ceux-ci apparaissent enfin à l'écran. Personnellement, je dois me faire traiter de vieux croûton par les jeunes générations, n'échangerai pas deux Pacmania contre un bon vieux Pacman.

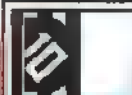


TENGEN PRIX : D'APPRECIATION

PRESENTATION	73%
<i>Petites animations sympas entre chaque niveau.</i>	
GRAPHISMES	75%
<i>Comme les décors, les personnages sont en 3D.</i>	
ANIMATION	83%
<i>Excellent scrolling. Monstres bien animés.</i>	
BANDE-SON	68%
<i>Musiques agréables, mais bruyantes "gaoulants".</i>	
JOUABILITE	80%
<i>Pacman répond instantanément aux commandes.</i>	
DUREE DE VIE	60%
<i>Les niveaux manquent un peu de variété.</i>	
INTERET	65%
<i>Passé le plaisir de la découverte, on se lasse vite.</i>	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

DANS QUEL ETAT
SEREZ-VOUS
APRES
STREETFIGHTER II?





SUPER NINTENDO[®]
ENTERTAINMENT SYSTEM



Aïe, aïe, aïe !

Quand on perd dans Streetfighter II, ça fait vraiment très mal. Dites-vous bien que 8 combattants, les plus méchants, les plus monstrueux, les plus abjects qui soient, et 4 maîtres d'Arts Martiaux vous attendent. Leur mission: vous démolir, vous écraser, vous envoyer aux oubliettes.

En supposant qu'ils soient de bonne humeur !

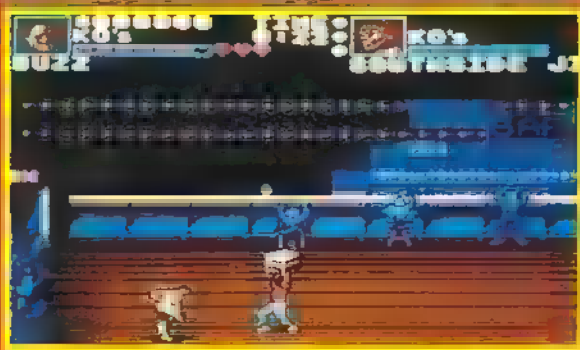
Pour éviter la salle des urgences, vous d'utiliser les 8 possibilités de combat qui existent sur les manettes de la Super Nintendo, du retourné en passant par la flexion offensive. A vous de jongler avec les subtilités d'attaque, des plus simples aux plus puissantes.



Les mordus des jeux d'arcade ont déjà pu goûter aux délices de Streetfighter II. La version de Super Nintendo est tout aussi forte. En un mot, préparez-vous à être KO.



Fallait-il adapter Pitfighter sur Master System ? Le charme de ce jeu, c'est à coup sûr son ambiance brutale : des défis au poing au couteau sur le trottoir, sur les docks, dans le métro, avec tout autour, des combattants luméifiés, ensanglantés, une foule de badauds hurlants et gesticulants, avides de massacre. Assurément de quoi motiver les coups assassins de votre manette, mais comment rendre cette hystérie avec les moyens graphiques très limités d'une console 8 bits ? Dans les versions Megadrive et Super NES, les esthètes du baston pouvaient se laisser griser par l'ambiance. Mais sur Master System, la foule, éparpillée dans des décors indistincts, est complètement anonyme : pas un visage grimaçant, juste un poing brandi de temps en temps, et plutôt mollement ! Les coups bas qu'elle distribue au malheureux combattant qui s'est trop approché sont, eux aussi, invisibles : on a l'impression de rebondir contre un ressort, on perd quelques points de force, et c'est tout ! De plus, Pitfighter ne s'est jamais distingué par la variété de ses coups : coup de poing, coup de pied, saut, coup de pied lancé, et rideau ! Les combattants que vous pouvez choisir n'ont pas non plus des différences de comportement très nettes. Peu de consolations donc dans le cours même de la bagarre. Les caisses, les boules de bowling, les couteaux qu'on peut balancer à la tête de son adversaire apportent cependant un peu de variété. Terminons sur une note positive : les options de jeu sont deux, en allies ou en adversaires, offrent des parties beaucoup plus réjouissantes.

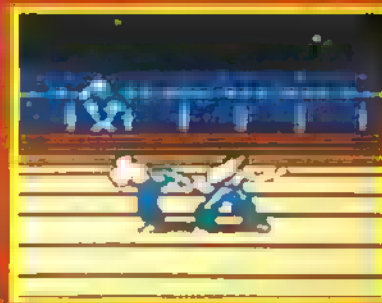


Southside Jim joue de la grosse caisse l'K.O. garanti si elle s'écrase sur la tête. Buzz, il faut viser juste.

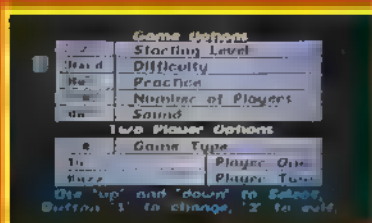
REVIEW



Au troisième match, vous affrontez votre alter ego pour un combat au finish, en 3 R.O. Les deux sprites semblaient prêts à confusion.



PIT FIGHTER



Le seul must de cette adaptation : un tableau d'options absolument complet.

La distorsion du métro a été tournée. Un coup de boule ?

Dans Pitfighter, il ne faut hésiter à aller à l'assaut ! La même occasion augmente votre force brute.



COMMENTAIRE

Heureusement qu'il y a un "mode hard" ! En facile et en médium, le joueur (diane, ça nom) se baladera. L'adversaire en cuvette du match 2 est par exemple une vedette : attendez qu'il s'approche d'une caisse en recul. Comme il lui tourne le dos, il ne la prend pas. Et il se coince. Explodez-lui la tête sereinement la tête ! Vous resterez discret sur la scène. Au début du match 1, il va systématiquement à la caisse et vous épargne la moitié du travail. Petit hommage à la tendre demoiselle du match 3, qui a son x ajustés... quelques elle, votre merci. La cartouche



EL NIO NIO



SEGA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	62%
Des options, tableau de décompte de bonus animé.	
GRAPHISMES	40%
Décors faibles, animation sommaire, sprites corrects.	
ANIMATION	42%
Peu de positions de combat différentes.	
BANDE-SON	56%
Les bruitages sont banals. La musique sauve la note.	
JOUABILITE	65%
La maniabilité des combattants est le seul point fort.	
DUREE DE VIE	40%
En mode 1 joueur, les adversaires sont des	
INTERET	41%
Votre pire ennemi s'appellera ennui...	

1-2
JOUEURS



CARTOUCHE

de
volant.
Guili-guili !



REVIEW

Le numéro 1 des jeux de société sur console... Pourquoi pas? On vous rappelle le principe: vous déplacez un pion sur un parcours, devez répondre à

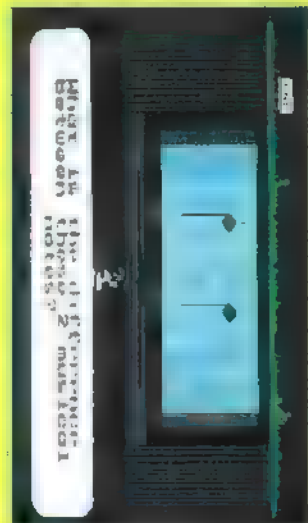
« Dans le cadre de Trivial Pursuit, jouez donc en anglais. (Notez que, malgré l'obscurité, propice à tous les plaisirs, on continue à percevoir le côté détestable de l'atmosphère pour... »

des questions de culture pour continuer à jouer; la matière de la question (littérature, loisirs, sports, histoire, etc.) dépend de la couleur de la case; certaines cases spéciales donnent une "portion" de couleur; le premier à avoir toutes les portions, c'est-à-dire à avoir bien répondu dans toutes les matières, a gagné.

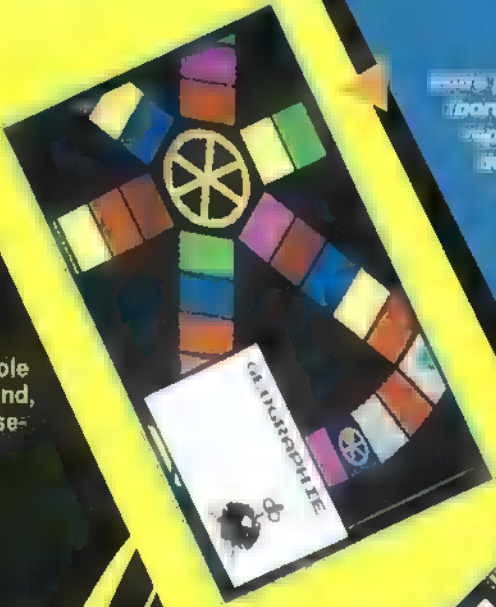
Le programme accepte de 1 à 4 joueurs. Votre tour venu, l'ordinateur lance le dé puis affiche les positions possibles de déplacement de votre pion. Quand vous avez fait votre choix, un drôle d'oiseau à lunettes vous pose une question: vous répondez à haute voix, puis le programme affiche la bonne réponse. Vous validez "oui" si c'était juste, "non" si c'était faux... Bien sûr, vos adversaires humains sont là pour contrôler que vous ne trichez pas! En jeu solitaire, rien ne vous empêche d'être complètement malhonnête: mais où serait l'intérêt?

Certaines questions sont sonores (l'oiseau se met au piano et joue un air à reconnaître, par exemple), d'autres visuelles (on aperçoit un dessin ou une image sur un écran de cinéma). Le programme tient aussi des statistiques serrées sur le taux de réussite de chaque joueur dans chaque matière.

Ce sont les deux seuls avantages qu'apporte la version console de ce jeu de société. Un programme bien réalisé et qui tourne rond, mais est-ce que ce genre de jeu convient aux consoles, et inversement? Hum, hum, hum...



L'odieux canard dispose de quatre ou cinq réparties à l'humour ravageur; vous féliciter ou vous insulter après vos réponses. Goupez-lui le cou!

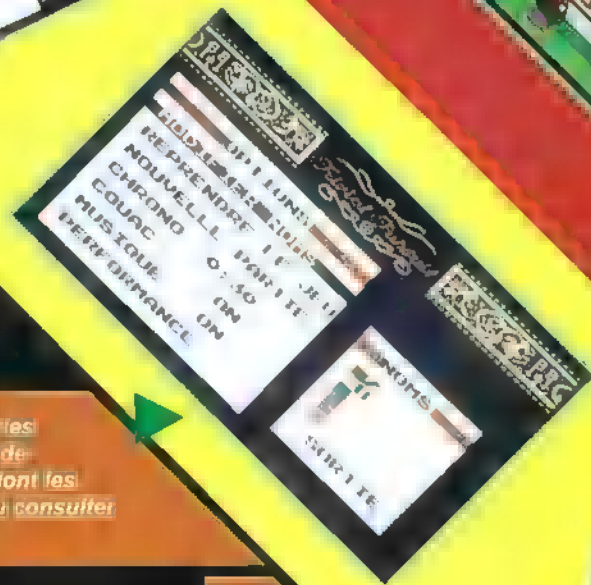


« Vous pouvez voir une case de bord droit de l'écran, vous répondez donc à une question de géographie, comme vous l'annonce l'atrocité pour... »



Trivial Pursuit

Le tableau d'options. Pour entrer les noms des joueurs, fixer le temps de réponse, éliminer la bande-son (dont les couacs du stupide palmipède), ou consulter les statistiques de performance.



Vous avez fait au de Bravo! Quel l'ancer! Le dé grossier! avant qu'on ne voie le chiffre, c'est la seule animation... La plintade abrutée reste absolument inerte.

COMMENTAIRE



ROCKET

amusant. Mais impossible d'y jouer après six heures de l'après-midi sans tomber rapidement dans un sommeil profond, proche du coma. Pas un bruit, à part les couinements de l'oiseau. Des écrans fixes, avec le retour systématique du plateau de jeu. Et des parties qui s'éternisent, parce que certaines questions sont vraiment ardues. Les masochistes s'amuseront à jouer en anglais ou en allemand. Les autres ingurgiteront des litres de café pour se tenir éveillés.

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Le charme principal du Trivial Pursuit classique, c'est sa convivialité : on se pose des questions, on se dispute sur les réponses, etc., le tout autour d'une table de jeu. Sur console, tout le monde est tourné vers l'écran, les questions et réponses s'affichent automatiquement, et on s'occupe de lancer votre dé et de déplacer votre pion. Bref, l'ambiance est froide et impersonnelle, et chacun joue finalement tout seul de son côté. Sans sombrer dans le trip "veillée des chaumières", on peut penser qu'un jeu de société doit rester un jeu de société. Sur console, c'est raté!

Deux adjectifs? Ennuyeux et insipide. Les écrans ne sont pourtant pas mal, il semble avoir suffisamment de questions pour qu'on ne retombe pas trop vite sur les mêmes, et le calcul des statistiques est assez

PERFORMANCE

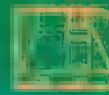
	GEO	LOI	HIS	REL	SEN	
Z	33	100			100	
B	100	66	66	100		100

Les statistiques des réponses des joueurs dans chaque matière peuvent être consultées entre les parties.

question de culture dans le bureau ministériel de l'exaspérant volatilis. En haut de l'écran, l'écoulement du temps de réponse est symbolisé par l'avance d'un escargot, parfois assez rapide. Et voici la réponse! La validation oui-non (vrai-faux) se fait en haut de l'écran.

Mais avec le choix entre trois cases d'arrivée, le plateau de jeu se déplace par scrolling pour vous montrer la couleur de chaque case.

REVIEW



Trivial Pursuit

TRIVIAL PURSUIT IS A TRADEMARK OWNED AND LICENSED BY WEA. SEGA INTERNATIONAL LIMITED, DUBLIN, IRELAND. SEGA INTERNATIONAL LTD. / COMARK GAMES LTD. LICENSED BY SEGA ENTERPRISES LIMITED.

EDITEUR : SEGA

PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : DIFFICILE

NOMBRE DE VIES : =

OPTION CONTINUE : =

NIVEAUX DE DIFFICULTE : =

CONTROLE : =

1-4

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 52%

L'écran de performances est une bonne idée. Trop peu d'options.

GRAPHISMES 50%

Le plateau de jeu est très clair. Mais les décors des questions sont répétitifs.

ANIMATION 21%

A part le scrolling inutile du plateau de jeu et les danses grotesques de l'oiseau professoral, il n'y a rien.

BANDE-SON 25%

Heureusement, il y a quelques questions "musicales"...

JOUABILITE 79%

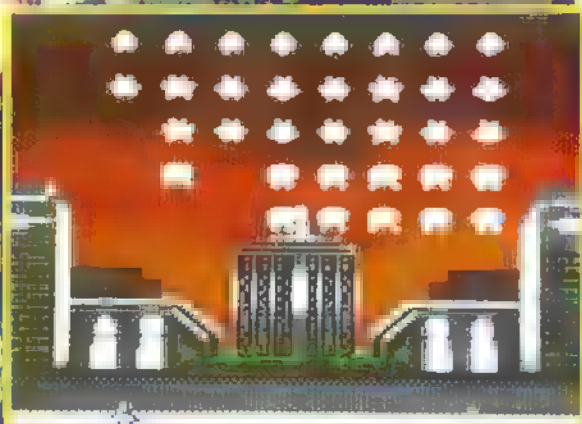
Programme "ergonomique" : le maniement est rapide et s'apprend en deux minutes.

DUREE DE VIE 36%

Malgré des questions nombreuses, vous vous lasserez au bout de trois parties.

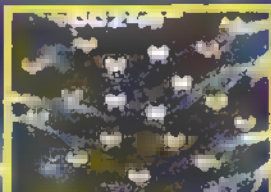
INTERET 41%

Si vous aimez les exercices de connaissance arides, achetez plutôt le jeu de société lui-même : les pions en plastique, le carton, le dé qui roule mal...



Au premier niveau, c'est exactement les Space Invaders originels. Bien alignés, ils se déplacent de droite à gauche et descendent d'un cran à chaque fois.

Certaines vagues d'attaque sont circulaires. Les aliens tournent sur eux-mêmes et s'abritent les uns derrière les autres. Il vaut mieux que le copain y passe.



Formation stratégique: les Invaders arrivent au centre et filent tout de suite sur les côtés. Puis ils reviennent au centre, et ainsi de suite. Difficile de viser!

COMMENTAIRE



EL NIO NIO

On est loin des Space Invaders 92 et autres ratages! Le jeu est clair, l'animation des Invaders est parfaite, les sprites sont nets, et le son tourne très vite. La variété des mondes, des tableaux, des ennemis et des bonus renouvelle sans arrêt le défi. En plus, ce n'est pas un exercice de tir stupide: chaque vague d'assaut a ses points faibles, et si vous ne les trouvez pas, adios! Dernier point fort: les bruitages varient selon le type d'Invader et suivent avec précision le déroulement du combat.

Et revoici nos ancêtres les Invaders à une nouvelle sauce! Surprise: le plat est plutôt réussi. D'abord parce que la cartouche donne les plus beaux décors mondiaux, qui passent de scènes à scènes sans interruption. Ensuite, les aliens sont très variés, en ligne comme en cercle, et ils ont des comportements différents. Les uns se séparent depuis le milieu, d'autres ne le font qu'à la poudre aux yeux, car la tactique du jeu change à chaque fois du tout au tout. Ensuite, il y a de drôles d'Invaders: certains se redoublent dès qu'on les touche, d'autres sont indestructibles, d'autres encore mutent avec leur voisin intact au premier impact. Les meilleurs sont ceux qui lâchent un œuf en mourant, un peu comme dans Arctoid. Enfin, il y a des épreuves spéciales, dont la plus délicate est celle où le troupeau de moutons que les Invaders cherchent à transformer en méchouis! Déjà, la soucoupe qu'elle ne soit morte jusqu'aux étoiles, sinon le mouton tombe d'un ciel haut et meurt quand même. Complètement.



Gag! Les soucoupes essayent d'attraper les moutons, et vous devez veiller sur le troupeau. C'est une phase bonus.

SUPER SPACE INVADERS

LES INVADERS



Ils arrivent par le haut de l'écran. Dégommez-en un maximum avant qu'ils n'attaquent. Ils sont maintenant en place. Les météorites vous généreront dans le combat.



SEGA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	75%
Beau choix de mondes et de tableaux.	
GRAPHISMES	72%
Décors esthétiques, sprites très distincts.	
ANIMATION	75%
Rapide, souple, originale.	
BANDE-SON	82%
Bruitages variés et bonne musique.	
JOUABILITE	80%
Difficulté progressive bien dosée.	
DUREE DE VIE	77%
Tableaux nombreux et très différents.	
INTERET	78%
Tout bon! Si vous aimez les Space Invaders...	

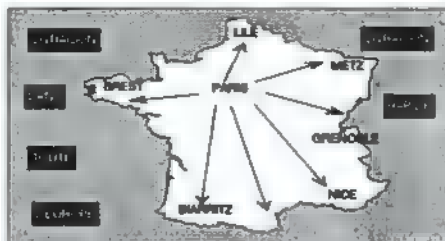
1 JOUEURS



CARTOUCHE

WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél:45.69.48.01 Fax:45.69.47.95



WINNER'S GAMES

(Ventes par correspondance)
7, PLACE DE LA PLATANERAIE
94470 Boissy St Léger
Tél:45.69.48.01 Fax:45.69.47.95

*** PROFESSIONNELS CONTACTEZ LE 45.69.48.01 ***

MEGADRIVE		NEO GEO		SUPER N.E.S		GAME GEAR	
Alien III	420 F	Mutation nation	995 F	Super double dragon	560 F	Prince of persia	270 F
Lakers us celtics	380 F	Ninja commando	1 290 F	Am gladiators	560 F	Marble madness	265 F
Deadly moves/power athlete (J)	Tél	Andro dunos	1 050 F	Amazing tennis	499 F	Paper boy	265 F
Ninja gaiden (J)	Tél	Burning fight	780 F	Blues brother	590 F	S space invaders	265 F
Terminator II	420 F	Fatal fury	995 F	Bulls us lakers	510 F	Simpson vs mutants	270 F
Chase HQ II (J)	430 F	World of hero	1 350 F	Dino city	499 F	Super monaco gp II	250 F
Wings of wor	390 F	Art of fighting	Tél	James bond JR	510 F	Wheel of fortune	270 F
Ferrari grand prix (promo)	300 F	Foot ball frenzy	995 F	Wings II	510 F	Monstre world II	245 F
Junker's high (J)	380 F	Last resort	995 F	Family dog	510 F	Outrun europa	260 F
Death duel	440 F	King of monsterII	1 080 F	Home alone 2	510 F	Gambler	245 F
Majin saga (J)	Tél	Base ball stars II	1 080 F	Kabloocy	499 F	Mickey mousse II	245 F
Lemmings	420 F	8 man	850 F	Krustys fun kouse	450 F	Dodge dandei	250 F
Time gal (J)	Tél	Robo army	890 F	N B A all star	510 F	Chuck rock	250 F
R B I base ball III (promo)	300 F	Thrash rally	890 F	Ncaa basket ball	590 F	Foremans knock out	260 F
Rampart	380 F	Magician lord	640 F	Out of this world	510 F	Batman returns	Tél
Batman return joker	395 F	Alpha pission	790 F	Paper boy II	430 F	SUPER FAMICOM	
Super smash tv	380 F	Nam 1975	640 F	Radio fliger	530 F	Valken	530 F
Super monaco GP II (ntsc)	380 F	Bleu's journey	720 F	Robocop III	550 F	Cacoma knight	480 F
Dragon fury (promo)	299 F	GAME BOY		Home alone II	540 F	Ashita no joe	520 F
War song (promo)	340 F	Pit fighter (promo)	215 F	Spankys ouest	495 F	Swiv	560 F
universal soldier	395 F	Ninja taro	260 F	Spiderman us x man	515 F	Human grand prix	530 F
Capriati tennis	410 F	Nakajoma F1 hero GB 92	250 F	Street fighter II	650 F	Syberion	490 F
Lyber cop	440 F	Double dragon III(promo)	215 F	Teenage turtles IV	550 F	Prince of pershia	590 F
Sorcerers kuigdom	450 F	Mouse trap hotel	250 F	Terminator II	515 F	Street fighter II	650 F
Predator 2	390 F	Jordan vs bird	250 F	Toxic crusaders	520 F	Parodins da	590 F
Humans	510 F	Tasmania story	245 F	Wonder from y's III	560 F	Hokuto no ken	590 F
Super high impact (promo)	300 F	Runes of virtue	295 F	Final fantasy myst Q	tel	Turtle in time 4	550 F
Thunder force IV (ntsc)	440 F	Amazing tater (promo)	210 F	ACCESSOIRES		Super mario world	430 F
Teste drive II	440 F	Spanky's Quest (promo)	210 F	Game boy + 1 jeu au choix	690 F	First of north star 6	570 F
Wheel of fortune	440 F	Tiny toon	265 F	Game gear + 1 jeu au choix	1 090 F	Super volleyball	580 F
Chuck rock	440 F	Dr franken	260 F	Mega drive (j)	850 F	Out of this world	590 F
Nobunags segokude	440 F	Mega man II	265 F	Mega drive (j) + 1 jeu au choix	1 190 F	Mystical Quest m.mouse	570 F
High schod soccer	440 F	Ninja boy II	235 F	Mega drive cd + 1 jeu au choix	2 690 F	Deadly moves	540 F
Sonic II	Tél	Boxde II (promo)	196 F	Neo - Geo	2 590 F	Fatal fury	610 F
Green dog	380 F	Tom and jerry	245 F	Neo Geo + magician world	2 990 F	Battle dodge ball	610 F
Twinkle tale	395 F	Hudson hawk	250 F	Super famicon + converteur	1 390 F	Spindigy world	550 F
Outlander	385 F	Interstellar assault	265 F	Super famicon + converteur		Dodge danpei	550 F
Gods	385 F	Paper boy II (promo)	215 F	+ 1 jeu au choix	1 890 F	CB characters wars	530 F
Drouble dragon III	395 F	Adams family	245 F	J.B.King (afc)	490 F	Return of double dragon	Tél
Dodge club soccer	440 F	Blues brother	265 F	Game converteur (afc)	180 F	Dragon Quest v	690 F
Metallifung	395 F	ferrari grand prix (promo)	215 F	R.G.B cable (afc)	350 F	Super mario card	610 F
NHL hockey 93	480 F	Turtles ninja II	260 F	ASCII pad joystick (afc)	210 F	Acrobat mission	550 F
Pigskin Football	Tél	Best of the best	260 F	Apollo joystick	650 F	Gamber self style	Tél
Captain America	Tél	Prince of persia	270 F	Cluster stick (MG)	349 F	Sonic blastman	590 F
R.clement MVP	Tél	MEGADRIVE CD		Game adaptateur (MG)	60 F	Acslay	590 F
F-15 strike ragle II	Tél	Detomator	450 F	Joystick original (MG)	97 F	Sky mission	590 F
Side pocket	410 F	Wonder dog	450 F	Neo Geo joystick	390 F	Mystery circle	Tél
Shanghai II	Tél	Burai	450 F	Mémoire carte néo géo	190 F	Gunforce	550 F
Ex mutants	Tél	Prince of pershia	450 F	Capcom stick fighter	790 F	Super gandum	Tél
Keeper of the gategs	Tél	Thunder storm IV	450 F	Consol super N.E.S(seul)	990 F	Home alone	510 F
John madden football III	Tél	After burner III	470 F	Console super N.E.S+JEUX	1 450 F	Mario print	630 F
W.trophy soccer	Tél	Rise of dragon	450 F	Transfo (sdc) (mg)	85 F	Metal jack	510 F
Gemfire	Tél	Dark wizard	450 F	Xe-8 joystick	190 F	Phanlanx	580 F
Muhammad ali	Tél	Pennia alesta	450 F	Big window game gear	170 F	Dirty challenger	570 F

BON DE COMMANDE

Désignation du produit

Qté

Prix

Nom et Prénom :

Adresse :

Code postal :

Ville :

Téléphone :

Date :

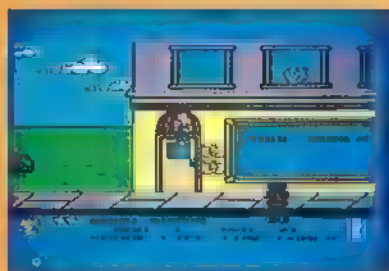
Signature :

* Frais de port
Total

*Frais de port : Logiciel = 35 Frs, Console = 90 Frs, Contre rembt. = 35 Frs
Logiciel SNK = 60 Frs Paiement par chèque ou mandat lettre



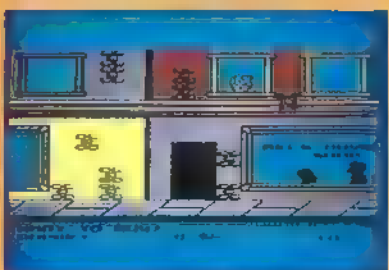
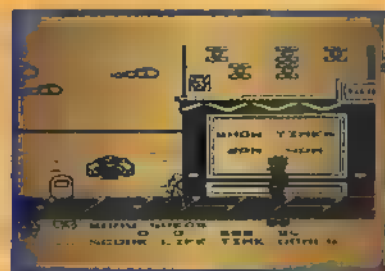
THE SIMPSONS



et l'annihilation des mutants extraterrestres, paisible, dans la Springfield.

On ne peut pas aller chercher les ballons à la pizzeria, car les mutants les plus Bar, qui pour une fois empêchent en faisant disparaître tous les ingrédients. Le niveau propose à la ville (le centre commercial, le musée d'Histoire naturelle, le parc d'attractions de Krusty le Clown, la centrale nucléaire). Les raisons de s'inquiéter donc de ce n'est pas vous avez le blanchi. Il vous faut tenir le rôle de Bart, et les choses sont pas moins faciles qu'il paraît. Au premier niveau, par exemple, Bart, armé d'une bombe de peinture, doit recolorier tous les objets mauvais qu'il aperçoit dans la ville. Certains d'entre eux sont inaccessibles.

Il faut donc non seulement trouver les astuces, mais aussi vous permettant de progresser, et aussi de les exécuter avec une redoutable précision.



COMMENTAIRE



Inutile de le nier plus longtemps: c'est bien en hommage à l'infatigable dévoreur de côtelettes de porc qui sert de papa au terrible Bart que j'ai choisi mon nom, et je suis donc un véritable fan

HOMER

des Simpsons... Pourtant, ce jeu est loin de m'emballer. La solution des énigmes est parfois un peu trop tordue, et il vous faut exécuter l'action au millimètre près, ce qui s'avère rapidement épuisant. Et lorsque vous mourez, vous reprenez systématiquement le jeu en arrière, ce qui est décourageant. The Simpsons mérite malgré tout une bonne note, car il plaira aux amateurs de challenge difficile et précis, mais, pour ma part, je trouve ce jeu un peu trop "stressant".

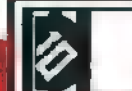


FLYING EDGE PRIX : D
APPRECIATION

PRESENTATION	65%
Vu le sujet, on aurait pu faire mieux.	
GRAPHISMES	65%
Personnages petits et décors trop "carrez".	
ANIMATION	62%
Décevante pour des héros de dessin animé.	
BANDE-SON	65%
Musique moyenne et bruitages purement fonctionnels.	
JOUABILITE	50%
L'action réclame trop de précision.	
DUREE DE VIE	53%
Une fois terminé, le jeu n'a plus d'intérêt.	
INTERET	68%
Original, mais trop difficile.	

1

JOUEURS



CARTOUCHE

LE 1er CLUB DE JEUX VIDEO

GAME BOY

	Neufs	Utilisés	Vente	Actuel
LIGHT BOY			135	
DOGS CARRY ALL			149	
TRANSFO GAME BOY			95	
IN A FUN PACK	205	130	90	
WEN III	220	150	100	
BATMAN II	220	130	90	
BEST OF THE BEST	215	150	100	
BIONN COMM	225	150	100	
BONK'S AD	215	130	90	
COOL WORLD	199	100	90	
DARKMAN	209	150	100	
DIG DUG	205	130	90	
DOUBLE DRAGON III	209	150	100	
DR. FRANKEN	209	150	100	
DRAGON'S LAIR	209	130	90	
F16 STRIKE EAGLE	229	150	100	
FINAL FANTASY ADV	230	140	100	
FINAL FANTASY	230	140	100	
HIT THE BE	220	150	100	
HOOK	215	140	100	
ICE ET MAC	220	150	100	
KNIGHT QUEST	205	130	90	
KRUSTY'S FUNH AUS	215	150	100	
LETHAL WEAPON	215	150	100	
LITTLE MARMAID	229	150	100	
LOONEY TUNES	205	150	100	
MEGAMAN III	229	150	100	
MOUSETRAP HOTEL	205	150	100	
OUT OF BAG	215	130	90	
PRINCE OF PERSIA	220	140	100	
SIMPSON	230	150	100	
SPIDER-MAN II	215	150	100	
SUPER OFF ROAD	215	150	100	
TALESIN	225	150	100	
TOM ET JERRY	205	150	100	
TOR GUN II	209	140	100	
TOXIC CRUSADERS	215	130	90	
ULTIMA RUNES OF VIRTUE	249	150	100	
WWE SUPERSTARS II	215	150	100	
XENON II	205	130	90	
	215	140	90	

NOUS AVONS AUSSI
MASTER SYSTEM MEGADRIVE
GAME GEAR LYNX NES

Des prix et des promotions de médicaments - Tous les jours selon disponibilité.

**PASSEZ VOS COMMANDES PAR
MINITEL 1100 HEURES, 7/7 JOURS
TU TROUVERAS NOTRE TARIF COMPLET
EN 1100 INFORMATIONS SUR LES NOUVEAUTES!**

Signature

**Pour les chèques supérieurs à 1000fr un lib. de carte est nécessaire.
Téléphonez nous avant pour confirmer la commande.
Tous nos jeux sont en version US et FR.**

Spiderman est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



SPIDERMAN

COMMENTAIRE

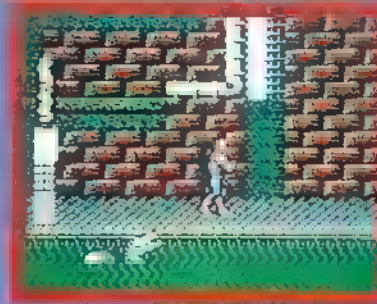


ROCKET

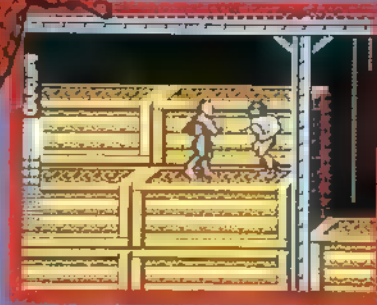
Spiderman est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.

Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.



Spider-Man est un beat' em up d'une très bonne qualité technique. Les graphismes sont fins, les animations fluides et les musiques rappellent les dessins animés de notre enfance. Il est cependant dommage que le jeu soit aussi répétitif, ce qui diminue l'intérêt que l'on peut lui accorder. Chaque niveau ne consiste qu'à éliminer les adversaires avant que n'apparaisse le grand méchant. Dommage, car les séquences d'images fixes. Ceux qui aiment sauter et cogner y prendront du plaisir, les autres risquent d'être déçus car il faut très souvent recommencer depuis le début.

SEGA PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION	70%
Une belle introduction avec des graphismes de Marvel	
GRAPHISMES	75%
De beaux décors tridimensionnels	
ANIMATION	80%
C'est rapide et fluide. Certains décors sont animés	
BANDE-SON	65%
Des musiques métalliques	
JOUABILITE	75%
Les commandes répondent bien	
DUREE DE VIE	50%
Le jeu est beaucoup trop dur, assez épuisant	
INTERET	65%
C'est très beau mais trop difficile	

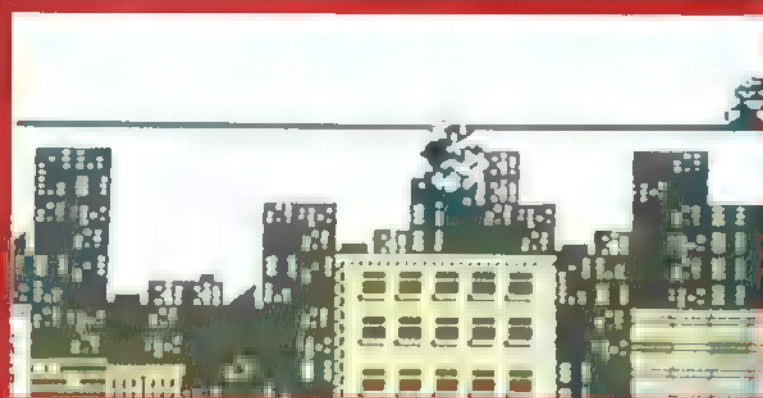
1 JOUEURS

CARTOUCHE

REVIEW



HUDSON HAWK

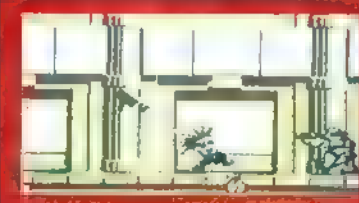


Le jeu Hudson Hawk est un jeu d'action-aventure. Vous incarnez un détective privé qui doit résoudre une série de mystères.

Le jeu Hudson Hawk est un jeu d'action-aventure. Vous incarnez un détective privé qui doit résoudre une série de mystères.



Le jeu Hudson Hawk est un jeu d'action-aventure. Vous incarnez un détective privé qui doit résoudre une série de mystères.



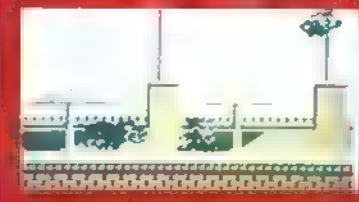
COMMENTAIRE



MORGAN

Quelle déception ! Je n'avais pas tout à fait joué trois heures à Hudson Hawk que, déjà, je le terminais ! La réalisation est pourtant très bonne. Les graphismes sont très réussis, et les ennemis sont assez comiques. L'animation retient l'attention quelques instants, car elle est souple et bien détaillée. La bande-son est sympa, mais un peu lassante à la longue. Néanmoins, ce titre possède un certain charme de suspense-action qui ravira sans doute les quelques acheteurs.

Bref, au total, les trois niveaux décomposés en cinq ou six petites zones ne suffisent malheureusement pas à justifier l'achat de ce produit.



Je ne sais pas pourquoi, mais le chien a l'air de vouloir en vouloir !



Une des créations de Léonard de Vinci se trouve dans la salle des ventes Rutherford...

HUDSON HAWK

SONY IMAGESOFT PRIX : C
APPRECIATION

PRESENTATION	61%
Votre personnage s'agit comme un clown.	
GRAPHISMES	81%
Les ennemis sont variés, bien dessinés.	
ANIMATION	85%
La rapidité est bonne, les mouvements sont détaillés.	
BANDE-SON	83%
Sympa, mais elle par être lassante.	
JOUABILITE	87%
Très bonne, le contrôle du personnage est excellent.	
DUREE DE VIE	29%
Ahl là là ! Vous terminez le jeu en moins de trois heures.	
INTERET	40%
Et encore c'est bien payé ! Le jeu est trop court.	

1

JOUEURS

CARTOUCHE

JESSICO



"Quand les prix
sont si bas,

les souris
dansent"

GAMEBOY

GAMEBOY + TETRIS	850
SOLAR BOY	349
GAMEBOY CARRY CASE	89
GOBO Amplificateur Son	128
GAMEBOY Loupe lumineuse	189
GAMEBOY LUMIERE	99
GAMEBOY Allume-cigare	129
8.80Y Loupe (MAGNIFIER)	99
CONVERTISSEUR JOYPAD EN	
JOYSTICK	89
ADAPTATEUR SECTEUR	95
GAME SCREEN	N.C.
GAMEBOY KIT nettoyeur	99
HOUSSA JOYPLUS	75
ECOUTEURS STEREO	109
HANDY BOY TOUT EN 1	349
POWER KIT + ACCUS	389
ACCUS 700 ma	189
ACCUS 1400 ma	289
ADVENTURE ISLAND	239
ALIEN 3	239
BARBE	239
BART VS JUGGEMATS	239
BATMAN 2	239
BATTLE TANK	239
BATTLE TOADS	239
BETLEJUICE	239
BUBBLE BOBBLE 2	239
BUGS BUNNY 2	239
CAESARS PALACE	239
CASTELIAN	239
CASTELVANIA 3	239
COOL WORLD	239
DARKMAN	239
DOUBLE DRAGON 3	239
FRANKEN	239
DRAGON'S LAIR	239
DUAL TALKS	239
DYNABLAST	239
EMPIRE STRIKES BACK	239
F15 STRIKE EAGLE	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FERRARI GRAND PRIX	239
FUTUR FANTASY 2	239
FOOTBALL INTERNATIONAL	239
FOREMAN BO	239
HOME ALONE 2	239
HOOKE	239
HUDSON HAWK	239
HUMAN	239
HUNT FOR RED OCTOBER	239
JOE MAC	239
JORDAN VS BIRD	239
KID CARUS	239
KINGDOM CRUSADE	239
KURBY'S DREAMLAND	239
KLAX	239
KNIGHTS QUEST	239
KUNG FU MASTER	239
L'ARME FATALE	239
MAG DONALD LAND	239
MEGAMAN 3	239
METAL MASTER	239
METROID 2	239
MICKY MOUSE 2	239
MIRAI	239
MUSCLE COMMAND	239
MYSTERY	239
NBA ALL STAR 2	239
NINJA BOY 2	239
NINJA GAIDEN	239
NINJA TARD	239
PAPERBOY 2	239
PARASOL STAR	239
POPEYE 2	239
POP UP	239
PRINCE OF PERSIA	239
PRINCE OF PERSIA	239
PUNISHER	239
ROLAN'S CURSE 2	239
SHADOW WARRIORS	239
SPANKY'S QUEST	239
SPEEDBALL 2	239
SPEEDMAN 2	239
STARHAWK	239
STAR WARS	239
SUPER KICK OFF	239
TEENAGE M TURTLE 2	239
TENNIS	239
TERMINATOR 2	239
THE ADDAMS FAMILY	239
THE SIMPSONS 2	239
TINY TOONS	239
TOM ET JERRY	239
TORTUES NINJA 2	239
TRACK SET	239
TRAX	239
TURRICAN	239
UNIVERSAL SOLDIER	239
ULTIMA RUNES	239
WOODIE	239
YOKING CHILD	239
WONDERBOY DRAGON'S T	239
WORDTRIS	239
WWF SUPERSTARS 2	239
XENON 2	239

MEGADRIVE / GENESIS

SEGA PAD MD	170
JOYSTICK SJ 3500 MD	178
PRO PAD SEGA B16 BITS	178
PRO 2 PAD	120
PRO 1 PAD	120
KIT DE NETTOYAGE MD	99
COMPETITION PRO PAD MD 108	99
FOOTPEDAL SEGA B16 bits	229
ALIEN VS PREDATOR	429
ALIEN 3	429
ALISA DRAGON	429
AERO BLASTERS	429
AIR BUSTER	385
AMERICAN GLADIATORS	465
ADAPTATEUR GENESIS	429
ATOMIC RUNNER	429
BART VS SPACE MUTANT	429
BATMAN LE RETOUR	429
BLOCK OUT	429
BREACH	429
BULLS VS LAKERS	429
CADASH	429
CALIFORNIA GAMES 2	429
CAPTAIN AMERICA	429
CASTLE OF ILLUSION	429
CHESSMASTER	429
CHUCK ROCK	429
CHUCK ROCK	429
CORPORATION	429
CYBER COP	429
DARK CASTLES	429
DECATACK	385
DEATH DUCK	429
DEATH STRIKE	429
DONALD DUCK	429
DOUBLE DRAGON 3	429
DRAGON'S FURY	429
DUNGEONS AND DRAGONS	429
EAL HOCKEY	429
EUROPEEN CLUB SOCCER	429
F15 STRIKE EAGLE 2	429
F19 STEALTH FIGHTER	429
F22 INTERCEPTOR	429
FANTASIA	429
FATAL REWIND	429
FERRARI GRAND PRIX	429
GALAHAD	429
GODS	429
GHOULS N'GHOST	429
GRAND SLAM TENNIS	429
GLENNAR	429
GLOBAL GLADIATORS	429
HUMAN	429
HUMAN	429
JAMES POND 2	429
JEOPARDY	429
JEWEL MASTER	385
JOE MONTANA 3	429
JOHN MADDEN 92	429
KEEPER OF THE GATES	429
KID CARUS	429
KRISTY'S SUPER FUN N	429
LAKERS VS CELTICS	429
LEANDER	429
LEMMINGS	429
MAGICAL GUY	429
MARBLE MADNESS	429
METAL FANGS	429
MICKY MOUSE	429
MIDWINTER RESISTANCE	429
MUHAMMAD ALI	429
NBA CHALLENGE	429
NEW ZEALAND STORY	429
OLYMPIC GOLD	429
PACMANIA	429
PAGA TOUR GOLF	429
PHANTASY SOLDIER 3	429
PHANTASY STAR 3	429
PHANTASY STAR 3	385
POPULOUS	429
PREDATOR 2	429
PRINCE OF PERSIA	429

MEGADRIVE / GENESIS

RAINBOW ISLAND	429
RAMPART	429
RBI 4	429
ROAD RASH	429
REVENGE OF SHINOBI	429
D.ROBINSON'S SUP COURT	429
ROLLING THUNDER 2	465
SENNA SUPER MONACO 2	465
SHADOW DANCER	429
SHADOW OF THE BEAST	465
SHANGAI 2	385
SHINING AT THE DARKNESS	465
SLIME POCKET	429
SLIME WORLD	429
SPEEDBALL 2	419
SPEEDBALL 2	429
SPIDERMAN	429
STAR FLIGHT	385
STAR ODYSSEY	495
STORM LORD	429
STREET OF RAGE	465
STRIDER 2	465
STRIKE EAGLE 2	465
SUPER BASKETBALL	429
SUPER HANG ON	429
SUPERMAN	429
SUPER SMASH TV	429
TAZMANIA	429
TEAM USA BASKET	429
TERMINATOR 2 ARCADE	429
THE SIMPSONS	429
THUNDERBOLT	429
TIG JAM AND EARL	465
TOKI	385
TROUBLE SHOOTER	429
TURRICAN	465
TWIN COBRA	429
UNCHAINED WATERS	465
UNIVERSAL SOLDIER	429
WHEELS OF STEEL	429
WORLD CUP ITALIA	209
WRESTLE WAR	385
XENON 2	429

MEGADRIVE / GENESIS

ATARI / LYNX	
ADAPTATEUR SECTEUR	99
APB	320
BILL AND TED'S	320
CRASH OUT	320
BLUE LIGHTNING	320
CALIFORNIA GAMES	320
CASINO	320
CHECKERED FLAG	320
CHESS CHALLENGE	270
CHIP CHALLENGE	270
CRYSTAL MINES 2	270
CRYSTAL MINES 2	270
CRYSTAL MINES 2	270
GATES OF ZENODON	270
GAUNTLET	270
GOAT RUNNER	270
HARD DRIVEN	270
ISHIDO	320
KLAX	320
KUNG FU PACMAN	320
NINJA GAIDEN	320
PACLAND	320
PAPER BOY	320
RAIDERS	320
ROAD BLASTERS	320
ROBO RON 2084	320
ROBO-SQUASH	270
SCARPAARD DOG	320
SHANGAI	270
SLIME WORLD	320
STUN RUNNER	320
TURBO SUB	320
TOURNAMENT CYBERSH	320
VIKING CHILD	320
XYGOTS	320

GAMEGEAR

GAMEGEAR + SONIC	1050
ADAPT. MASTER A GEAR	99
CABLE GEAR TO GEAR	99
LOUPE GAMEGEAR	99
ALLUME CGARE ADAPT.	199
ADAPTATEUR SECTEUR GG	95
KIT DE NETTOYAGE	99
BATTERIE POWER PACK	340
POWER KIT + ACCUS	380
ACCUS 700 ma	189
ACCUS 1400 ma	289
AERIAL ASSAULT	239
ALIEN 3	239
AMAZING SPIDERMAN	239
AX BATTLER	239
BATMAN LE RETOUR	239
BATTER UP	239
CHAKAN	239
CHESSMASTER	239
CHUCK ROCK	239
CLUTCH HITTER	239
COLUMNS	239
CRYSTAL WARRIORS	239
DAVID ROBINSON BASKET	239
DEFENDER OF OASIS	239
DEVILISH	239
DONALD DUCK	239
DOUBLE DRAGON	239
EVANGEL HONEYFIELD	239
FOREMAN K O	239
FRANKIE WARS	239
HIT THE ICE	239
HOLYFIELD BOXING	239
HOMER ALONE	239
HOOKE	239
HUMAN	239
INDIANA JONES	239
JOE MONTANA FOOTBALL	239
LEMMINGS	239
MARBLE MADNESS	239
MICKY MOUSE CASTLE	239
NINJA GAIDEN	239
OLYMPIC GOLD	239
OUTRUN EUROPA	239
PACMAN	239
PAPERBOY	239
POPULUS	239
PRINCE OF PERSIA	239
RAMPART	239
R C GRAND PRIX	239
ROBIN'S BASKETBALL	239
SIMPSON VS MUTANTS	239
SHARKN' OUT	239
SHARKN' OUT	239
SHARKN' OUT	239
SOLITAIRE POKER	239
SONIC THE HEDGEHOG	239
SONIC 2	239
SPACE HARRIER	239
SUPER KICK OFF	239
SUPER MONACO 2	239
SUPER SMASH TV	239
SUPER SPACE INVADER	239
STREETS OF RAGE	239
STRIDER 2	239
TALISMAN	239
TAZMANIA	239
TERMINATOR 2 ARCADE	239
THE SIMPSONS BART	239
WIMBLEDON TENNIS	239

SUPER FAMICOM + SNES(S)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	170
ASCB PAD	229
ASCB SUPER ADVANTAGE	465
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	189
PRO PAD SUPER NINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179
ACTAISER	495
AGURI SUZUKI F1	495
ALIEN 3	495
AXELAY	495
AMAZING TENNIS	495
AMERICAN GLADIATORS	495
BASERBALL	495
BART'S NIGHTMARE	495
BATMAN LE RETOUR	495
BATTLE BASKETBALLS 2	495
BLAZE ON	495
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	495
CHUCK ROCK	495
CONTRA 3	495
D FORCE	495
DEATH VALLEY HALLYE	495
DESERT STRIKE	495
DARIUS TWIN	495
DINO CITY	495
DOUBLE DRAGON	495
DRAGON'S LAIR	495
DRAGON WARRIOR IV	495
PRANKEN	495
DUNGEONS MASTER	495
E A HOCKEY	495
EARTH DEFENSE FORCE	495
EUROKICK	495
FACEBALL 2000	495
F ZERO	495
F1 GRAND PRIX	495
F1 RACE	495
FINAL FANTASY II	585
FINAL FIGHT	495
FOREMAN KO	495
GENIFIRE	495
GHOULS & GHOSTS	495
GOODS	495
GRANDU'S 3	495
GUARDIAN	495
HOLY IN ONE	495
HOMER ALONE 2	495
HOOKE	495
HUNT FOR RED OCTOBER	495
HYPER ZONE	495
JACK NICKLAUS	495
JAMES BOND JR	495
JOE MAC	495
KABLOOEY	495
KING OF MONSTERS	495
KRISTY'S SUPER FUN N	495
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	495
MAGIC SWORD	495
MARIO PAINT	495
MARIO WORLD	495
MIGT + MAGIC 2	495
NBA ALL STAR	495
PAPERBOY II	495
PARODIUS	495
PLOT WINGS	495
PHAL O KART	495
PLAY ACTION FOOTBALL	495
POPULUS	495
PRINCE OF PERSIA	495
RACE DRIVEN	495

SUPER FAMICOM + SNES(S)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	170
ASCB PAD	229
ASCB SUPER ADVANTAGE	465
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	189
PRO PAD SUPER NINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179
ACTAISER	495
AGURI SUZUKI F1	495
ALIEN 3	495
AXELAY	495
AMAZING TENNIS	495
AMERICAN GLADIATORS	495
BASERBALL	495
BART'S NIGHTMARE	495
BATMAN LE RETOUR	495
BATTLE BASKETBALLS 2	495
BLAZE ON	495
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	495
CHUCK ROCK	495
CONTRA 3	495
D FORCE	495
DEATH VALLEY HALLYE	495
DESERT STRIKE	495
DARIUS TWIN	495
DINO CITY	495
DOUBLE DRAGON	495
DRAGON'S LAIR	495
DRAGON WARRIOR IV	495
PRANKEN	495
DUNGEONS MASTER	495
E A HOCKEY	495
EARTH DEFENSE FORCE	495
EUROKICK	495
FACEBALL 2000	495
F ZERO	495
F1 GRAND PRIX	495
F1 RACE	495
FINAL FANTASY II	585
FINAL FIGHT	495
FOREMAN KO	495
GENIFIRE	495
GHOULS & GHOSTS	495
GOODS	495
GRANDU'S 3	495
GUARDIAN	495
HOLY IN ONE	495
HOMER ALONE 2	495
HOOKE	495
HUNT FOR RED OCTOBER	495
HYPER ZONE	495
JACK NICKLAUS	495
JAMES BOND JR	495
JOE MAC	495
KABLOOEY	495
KING OF MONSTERS	495
KRISTY'S SUPER FUN N	495
LEMMINGS	495
L'ARME FATALE	495
MAGIC SWORD	495
MARIO PAINT	495
MARIO WORLD	495
MIGT + MAGIC 2	495
NBA ALL STAR	495
PAPERBOY II	495
PARODIUS	495
PLOT WINGS	495
PHAL O KART	495
PLAY ACTION FOOTBALL	495
POPULUS	495
PRINCE OF PERSIA	495
RACE DRIVEN	495

SUPER FAMICOM + SNES(S)

ADAPTATEUR UNIVERSEL	170
ASCB PAD	229
ASCB SUPER ADVANTAGE	465
SUPER STICK NINTENDO	229
COMPETITION PRO PAD NI	189
PRO PAD SUPER NINTENDO	179
FOOTPEDAL NINTENDO	179
ACTAISER	495
AGURI SUZUKI F1	495
ALIEN 3	495
AXELAY	495
AMAZING TENNIS	495
AMERICAN GLADIATORS	495
BASERBALL	495
BART'S NIGHTMARE	495
BATMAN LE RETOUR	495
BATTLE BASKETBALLS 2	495
BLAZE ON	495
BLUES BROTHERS	495
CASTELVANIA IV	495
CHUCK ROCK	495
CONTRA 3	495
D FORCE	495
DEATH VALLEY HALLYE	495
DESERT STRIKE	495
DARIUS TWIN	495
DINO CITY	495
DOUBLE DRAGON	495



es saigauds! Vous n'étiez encore qu'un innocent bébé lorsqu'ils vous ont enlevé pour faire... vous cette créature hideuse, aux doigts griffus et au faciès de fox terrier à poil dur. Mais aujourd'hui, l'horrible vérité se fait jour dans votre cerveau reptilien.

L'heure de la vengeance a sonné... Ding! Dong! Fou de colère, vous avez décidé de commencer par écumer le royaume en cognant tous les représentants des forces du mal qui vous tombent sous la patte. Ces créatures, qui furent autrefois vos amis, finiront bien par "cracher le morceau" (en même temps que quelques dents) et vous révéleront la cachette du maléfique souverain Beast Lord qui, seul, est capable de vous rendre votre apparence humaine. Doté de superbes graphismes, ce célèbre jeu de castagne vous invite à traverser de splendides décors (forêt, château, souterrains, etc.) et à affronter des hordes de monstres, pour une fois vraiment monstrueux (yeux globuleux, gargouilles, dragons, mutants, ptérodactyles). Votre tâche sera d'autant moins facile que le terrain lui-même recèle parfois des pièges plus dangereux encore que les monstres (fosses, pics, mines, éboulements, gouttes de lave, etc.). Mais l'action ne se limite pas à la castagne pure et dure puisque l'héros devra également utiliser des objets ou des armes (clés, flingue, laser, potions, roue dentée...) et pousser au bon moment quelques leviers pour mener à bien sa mission. Pas si bête, l'animal!

COMMENTAIRE



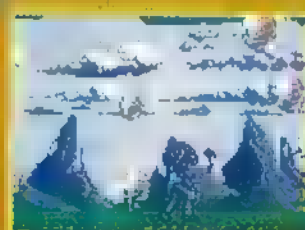
HOMER

On ne présente plus Shadow of the Beast, dont les graphismes valaient en leur temps révolutionné le monde de la micro et forgé la solide réputation de Phoenix. Adaptés sur la plupart des machines, la bêteête point enfin le bout de son museau sur Lynx, et c'est une réussite totale. Cette excellente adaptation n'égale peut-être pas les graphismes de l'Amiga, mais les capacités de la Lynx sont remarquablement bien exploitées (superbes effets de zooms) et le jeu s'avère beaucoup plus jouable que dans sa version originale. Les monstres sont hideux à souhait (le héros n'est guère mieux loti), les décors sont splendides, l'action ne vous laisse pas une minute de répit, et les mini-énigmes enrichissent considérablement le jeu. Alors, ne trouvez-vous pas à en priver?



VERTIGE

Jouez les "Tarzan" pour franchir les précipices les plus vertigineux... Le slip ne ressemble peut-être pas à un véritable beau de jeunesse, mais l'agilité y est!



HORREUR

Né vous moquez pas de ce monstre hideux, c'est vous! Enlevé dès votre plus jeune âge, vous avez été transformé en une bête hideuse. L'heure de la vengeance a sonné! Ding!



TIP !

possible... Placez-vous plutôt juste devant le petit pic. Accroupissez-vous pour éviter les coups de l'adversaire et sautez en l'air un fois l'orage passé pour le canarder à votre tour. Au bout d'une dizaine de coups au but, vous devriez voir l'animal réduit en miettes!

F THE



COMMENTAIRE



AXEL

Shadow of the Beast est avant tout une prouesse technique de premier ordre. Sur la portable d'Atari, c'est encore plus vrai. Les effets zoom sont... renversants, à l'image de ce qui a déjà été fait pour le jeu Super

Skweek. Les graphismes sont d'une grande finesse, et l'animation est souple. Le scénario est original, ce qui n'est pas toujours le cas pour ce type de jeu. Il ne se passe pas une seconde sans que vous ayez quelque chose à faire. Les combats s'enchaînent grande vitesse. Côté réflexion, vous ne sortirez pas complètement idiot de ce jeu! La Lynx n'a pas toujours présenté des cartouches de grande qualité. Mais quand elles existent, il ne faut surtout pas faire le difficile.

LE SCROLLING DU CHEF

Avec ses superbes graphismes, c'est surtout la qualité de son scrolling "pelousoidal" qui a fait la renommée de Shadow of the Beast. Mais, me demanderez-vous, qu'est-ce qu'un scrolling pelousoidal? Il s'agit d'un terme pas franchement technique qui désigne le superbe effet visuel consistant à donner une profondeur impressionnante à la scène. Cela se fait grâce à une animation faite de plusieurs niveaux de scrolling qui défilent à des vitesses différentes, ce qui permet d'obtenir l'illusion du relief. Le même système est d'ailleurs employé pour le ciel et les nuages, et on compte ainsi pas moins de sept niveaux de scrolling dans les décors de Shadow of the Beast.



TIP !

CHARGER LES MONSTRES AVEC VOS PETITS POINGS MUSCLES NE VOUS PERMETTRA PAS DE GAGNER. VOUS AVEZ DONC TOUT INTERET A TROUVER DES ARMES UN PEU PLUS EFFICACES. LA PREMIERE SE TROUVE SOUS LES PIEDS DE LA BESTIOLE QUI TENAIT DE VOUS BOMBARDER A L'ECART DE CANON. POUR L'OBTENIR, RETOURNEZ LE CANON D'UN COUP DE POING DES QUE LA BESTIOLE EST ALLUMEE. CE VOUS PERMETTRA DE VOIR NOTRE APPRENTI CANONNIER DANS SON PROPRE PIÉGE.



RETOURNEZ LE CANON D'UN COUP DE POING DES QUE LA BESTIOLE EST ALLUMEE. CE VOUS PERMETTRA DE VOIR NOTRE APPRENTI CANONNIER DANS SON PROPRE PIÉGE.

REVIEW



EDITEUR : ATARI

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : MOYEN

NOMBRE DE VIES : 1

OPTION CONTINUE : 1

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : BON

1
JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 50%

Où est l'intro qui faisait le charme de la version originale sur Amiga?

GRAPHISMES 95%

Décors et personnages soignés et originaux. C'est ce qui fait le succès de ce jeu.

ANIMATION 87%

Les monstres sont un peu trop rigides, les mouvements du héros sont en revanche très réussis. Certains zooms sont du plus bel effet.

BANDE-SON 80%

La musique est agréable et angoissante, les bruitages manquent d'originalité.

JOUABILITE 65%

Le nombre de vos mouvements se limite à pas grand-chose mais le personnage réagit instantanément aux commandes.

DUREE DE VIE 70%

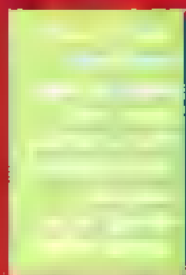
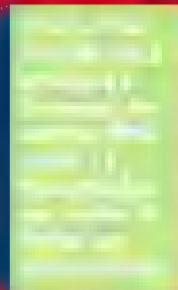
Le jeu est vaste et difficile, mais rien ne fait peur à des aventuriers tels que vous!

INTERET 92%

L'adaptation est réussie et surpasse même en jouabilité la version originale. Une cartouche à ne pas manquer!



Super Monaco GP II vous offre la possibilité de participer au Grand Prix automobile de Monaco et de défier Ayrton Senna en personne. Vous allez piloter un vrai bolide sur les circuits les plus difficiles qui aient jamais existé. Tout débute par la personnalisation de votre voiture. Vous pouvez opter pour les changements de vitesse automatiques ou manuels, choisir vos pneus, vos allers ainsi que votre système de transmission. Avant de vous attaquer au championnat et de vous frotter aux coureurs automobiles professionnels, il est conseillé de prendre quelques séances d'entraînement. Si vous choisissez le niveau débutant, une carte du circuit s'affiche au-dessus de l'écran. Elle vous sera d'une grande utilité pour prévoir et négocier les virages. Pas moins de seize circuits aux décors différents vous attendent, ce qui présage de nombreuses courses effrénées. Il vous faudra savoir parfaitement manier votre véhicule avant de vous frotter aux "pros". Pour peu que vous connaissiez quelqu'un qui ait aussi une Game Gear, la cartouche de Super Monaco GP II et un câble Gear to Gear, le jeu admet deux joueurs. La maniabilité du bolide ne pose aucun problème au bout de quelques minutes de pratique. Sachez que le jeu comporte six musiques différentes, six effets sonores ainsi que la voix digitalisée de Senna qui vous félicitera ("congratulations") si vous faites honneur à ce noble sport qu'est la course automobile. Alors, chauffez le moteur de votre Game Gear et en avant !



COMMENTAIRE



ROCKET

Cette adaptation sur Game Gear est très loin de valoir la version Mega-drive. Passées la présentation et la préparation, qui sont tout à fait honorables, la course en elle-même est passablement décevante. Tout d'abord, l'écran de jeu n'occupe que la moitié inférieure de celui de la Game Gear, c'est vous dire si c'est petit. Après vous être muni d'un microscope, vous vous apercevrez avec horreur que les effets de vitesse sont totalement irréalistes. Que vous soyez à 60 km/h ou à 300 km/h, on ne voit aucune différence. Enfin, les bruitages semblent sortir d'un Atari 2600. Personnellement, je n'achète pas.

Super Monaco GP II

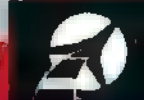


SEGA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	70%
Les digitalisations sont de très bonne qualité.	
GRAPHISMES	75%
La vue en 3D est correcte malgré la taille de l'écran.	
ANIMATION	60%
Si vous recherchez la vitesse, c'est raté.	
BANDE-SON	60%
C'est tout simplement décevant.	
JOUABILITE	50%
Le manque de vitesse rend la course trop facile.	
DUREE DE VIE	65%
Seuls les fanas pourront y passer des heures.	
INTERET	65%
Malgré le label d'Ayrton Senna, cette course déçoit.	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE

REVIEW



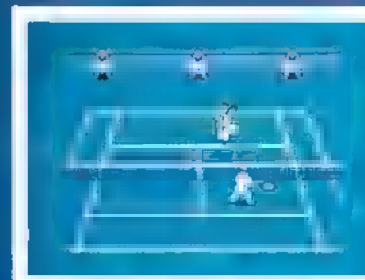
La cartouche a été approuvée par le prestigieux "All England Lawn Tennis and Croquet Club of Wimbledon". Appellation contrôlée? Oui! La simulation est excellente et mérite bien un tel parrainage. Le court est vu de dessus, en plongée à trois quarts. Si la surface de jeu tient en entier dans l'écran, on a cependant droit à un petit coup de scrolling quand un joueur va chercher une balle loin sur les côtés ou au fond du court. C'est rarement gênant, le scrolling étant rapide sans saccade. En match libre, on choisit sa surface, synthétique, herbe ou terre battue. L'affichage de ces trois terrains est également lisible, mais hélas! les réactions de la balle ne sont guère différentes... C'est la seule faiblesse dans le réalisme du jeu. Pour le reste, tous les coups sont possibles, volées, lobs, passings, smashes, accélérations de fond de court. Le joueur plongera même dans les cas difficiles, ou jettera sa raquette de rage dans les cas désespérés! Encore mieux, on définit le profil de son joueur en répartissant des points entre trois qualités: vitesse, puissance, précision. En mode tournoi, l'expérience et les matchs gagnés augmentent ce capital de points. Presque un jeu de rôle sportif!

TERRE BATTUE OU SYNTHETIQUE?

Vous avez le choix de la surface. L'affichage reste lisible, mais les différences de vitesse ne sont pas très nettes. Seule la hauteur de rebond de la balle varie.



Volée gagnante. Le joueur adverse reste planté comme un piquet. Remarquez les trois arbitres de chaise, en haut de l'écran, attentifs comme il se doit.



FREE MATCH MODE

12 1/2 SECONDS

SPEED: 20
POWER: 20
SKILL: 10

SELECT CATCH
BASELINE PLAYER

Vous avez à votre disposition une dizaine de joueurs préprogrammés.

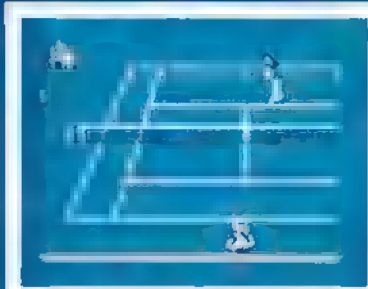
Vous pouvez aussi créer votre joueur idéal en réglant vous-même ses paramètres.

TOUR MODE

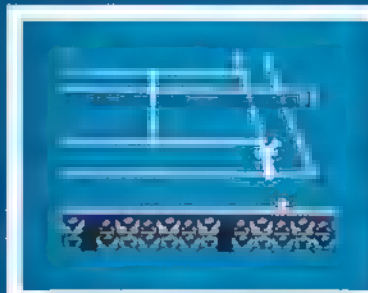
YOU HAVE 2 POINT(S)

DISTRIBUTE THE POINT(S)

SPEED: 4
POWER: 4
SKILL: 6
EXIT



Quand on rate une balle, votre joueur peut prendre plusieurs attitudes.



Si votre joueur cherche une balle sur les côtés ou au fond du terrain, l'écran scrolle. C'est parfois gênant, parce qu'on ne voit plus l'adversaire.

COMMENTAIRE

Génial! La difficulté est parfaite, juste ce qu'il faut pour pouvoir se battre sur toutes les balles sans se décourager. Le système de points progressifs est astucieux, d'autant que vous pouvez reprendre la carrière de votre joueur par mot de passe. L'affichage est très clair, les sprites des deux joueurs bien dessinés et soigneusement animés. Le jeu spectaculaire est peut-être un peu lent, mais ça fonctionne à merveille! De plus, les différents joueurs proposés par le programme ont vraiment leur propre style de jeu. Marrant, tactique, rapide, on ne s'en lasse pas! Un regret: le bruitage des balles est totalement grotesque.

EL NIO NIO

doublé, où vous jouez avec un partenaire-ordinateur contre deux joueurs-ordinateurs: ça fonctionne à merveille! De plus, les différents joueurs proposés par le programme ont vraiment leur propre style de jeu. Marrant, tactique, rapide, on ne s'en lasse pas! Un regret: le bruitage des balles est totalement grotesque.

WIMBLEDON

THE CHAMPIONSHIPS WIMBLEDON

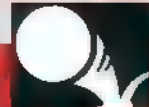


SEGA PRIX: C APPRECIATION

PRESENTATION	80%
Toutes les options du tennis.	
GRAPHISMES	96%
Bonne vision du court, des joueurs, de la balle.	
ANIMATION	88%
Très rapide. Nombreuses attitudes pour les sprites.	
BANDE-SON	21%
Clng! Clng! Bruit des balles ridicule!	
JOUABILITE	90%
Excellent système de points d'expérience.	
DUREE DE VIE	95%
Inépuisable. Sans compter le mode deux joueurs!	
INTERET	91%
LE tennis qu'il vous faut sur portable!	

1-2

JOUEURS



CARTOUCHE



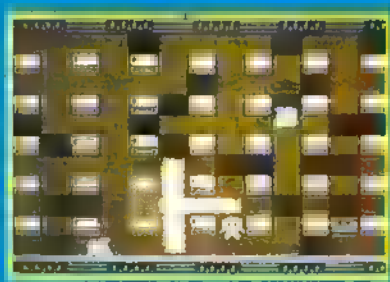


REVIEW



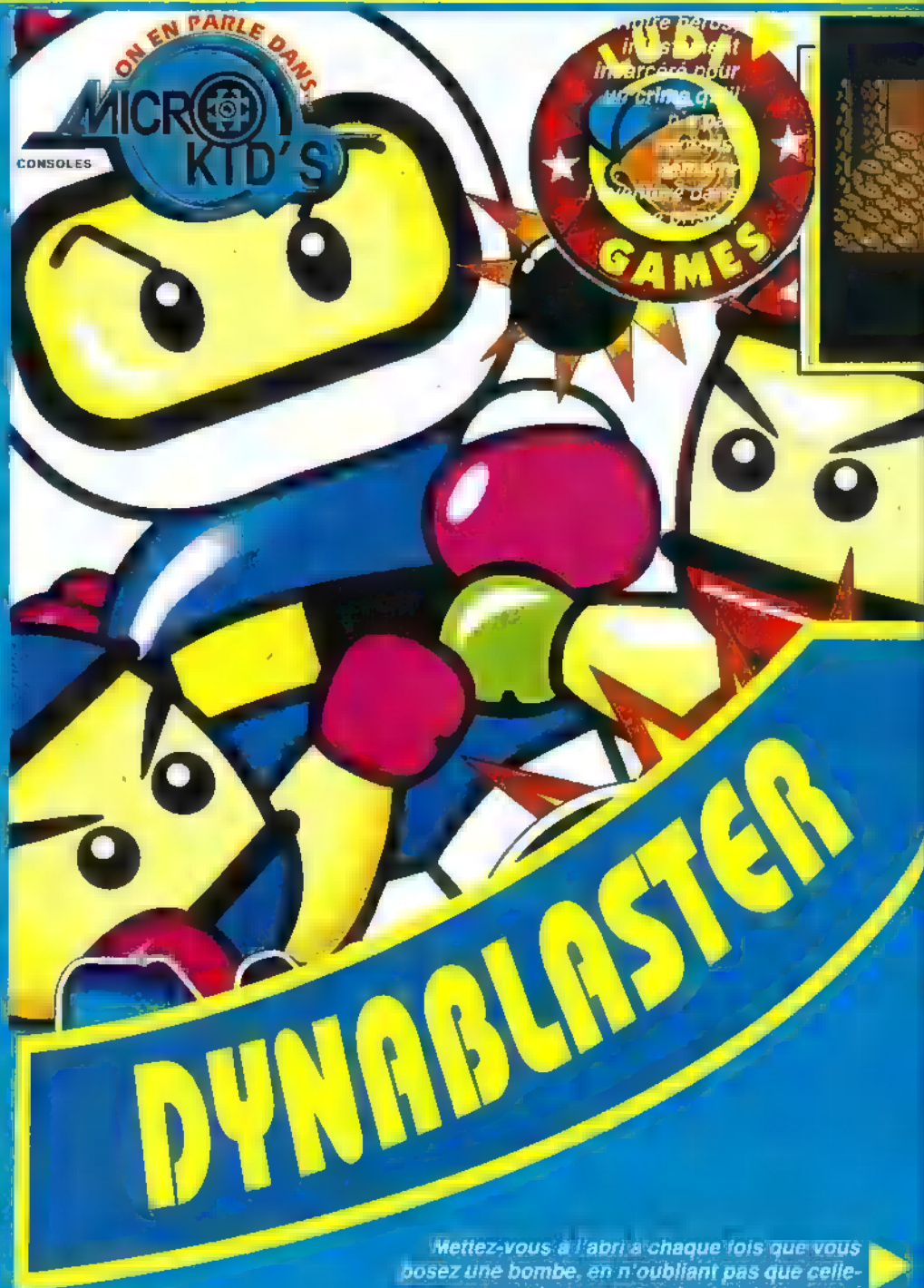
Évidemment, le fabuleux métier de poseur de bombes n'est pas rose tous les jours... Votre ennemi juré a réussi à vous faire accuser d'un hold-up à sa place, et vous vous retrouvez en taule. Comme dit la notice, vous allez devoir sortir de prison à coups

bombe (au moins, si vous y retournez, ce sera pour quelque chose!). Pour vous enfuir, vous devrez vous faufiler à travers la prison, traverser une forêt, des montagnes et des marécages, et vous enfoncer dans une grotte pour finir dans une seconde prison (dans la série "Averell Dalton s'évade"... cherchez l'erreur!), ce qui constitue en tout une bonne cinquantaine de tableaux. Pour sortir de chaque tableau, vous devrez tout d'abord éliminer la totalité des monstres présents avant de trouver la porte de sortie, généralement dissimulée derrière un mur. Pour y parvenir, vous disposez de petites bombes, qui n'explosent que quelques secondes après que vous les ayez posées. Celles-ci sont bien entendu aussi dangereuses pour vous que pour les monstres et toute la difficulté consiste donc à faire exploser vos ennemis sans vous griller les fesses. Évidemment, les bougres ne se laisseront pas faire et remueront sans arrêt, allant même parfois jusqu'à traverser des murs infranchissables pour vous. Mais les quelques bonus dissimulés derrière des parois qui ne demandent qu'à exploser devraient vous permettre d'avoir le dessus. Si, malgré l'option continue et l'astucieux système de codes, vous trouvez les monstres trop coriaces, vous pourrez toujours affronter un ou deux de vos copains simultanément dans une petite arène d'où un seul d'entre vous ressortira vivant!



Certains de vos

adversaires sont capables de traverser les murs. D'autres ont l'avantage de courir plus vite que vous.



Mettez-vous à l'abri à chaque fois que vous posez une bombe, en n'oubliant pas que celle-ci va exploser à la fois horizontalement et verticalement et ne sera stoppée que par les murs. Placez-vous dans un angle mort ou derrière un mur... même si ce dernier est détruit par l'explosion, vous serez tout de même en sécurité.

DU BON... DU BEAU... DU BONUS!

Certaines parois dissimulent des bonus qui vous donnent des pouvoirs supplémentaires. Parmi les plus utiles, la petite flamme élargit le rayon d'action de l'explosion, la bombe vous permet de déposer plus d'une bombe à la fois, le gilet pare-balles vous immunise contre les flammes, et la télécommande vous permet de déclencher les explosions à distance. D'autres vous donnent la possibilité de gagner quelques points supplémentaires, de passer à travers les murs, ou bien encore de courir plus vite.



COMMENTAIRE



HOMER

Voilà un bon petit jeu, ma foi fort sympathique! Dynablasters prouve qu'on peut encore s'amuser sans graphismes tape-à-l'œil ni bruitages digitalisés. Dans la lignée de Lode Runner, Pac Man ou Boulder Dash, ce soft vous distraira pendant des heures avec une idée toute simple. Mais n'allez pas pour autant en conclure que le jeu est d'une facilité déconcertante... Au contraire, vous allez vous griller les fesses plus d'une fois avant d'apprendre à maîtriser l'art de poser des bombes! Le jeu à deux, ou à trois (avec un dédoubleur de joystick), est un véritable régal: on prend un malin plaisir à tendre d'incroyables pièges à ses adversaires, on s'éclate (c'est le cas de le dire) comme des petits fous!

REVIEW



DYNABLASTER™

TM AND © 1991 HUDSON SOFT
LICENSED BY NINTENDO

EDITEUR : HUSSON SOFT

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI

DIFFICULTE : FACILE

NOMBRE DE VIES : 3

OPTION CONTINUE : OUI

NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON

CONTROLE : EXCELLENT

1-3

JOUEURS



CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Une petite séquence d'introduction bien sympathique, mais un peu courte.

GRAPHISMES 72%

On peut les trouver "moches", mais leur simplicité et leur précision correspondent tout à fait à l'esprit du jeu.

ANIMATION 50%

Pas franchement enthousiasmante, mais largement suffisante pour ce type de jeu.

BANDE-SON 75%

La musique est aussi simple et sympathique que le jeu lui-même.

JOUABILITE 95%

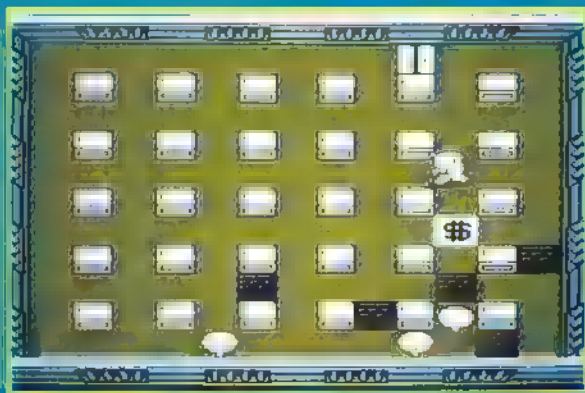
Grâce à sa simplicité, Dynablaster est jouable dès les premières secondes...

DUREE DE VIE 95%

Vous pouvez ranger Dynablaster à côté de Pac Man ou de Lode Runner sur vos étagères... On ne s'en lasse pas.

INTERET 82%

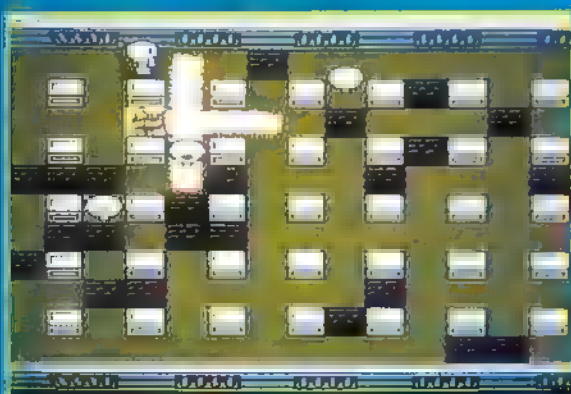
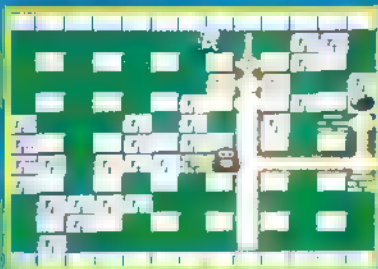
Malgré, ou peut-être grâce à sa simplicité, Dynablaster se hisse au niveau des plus grands classiques.



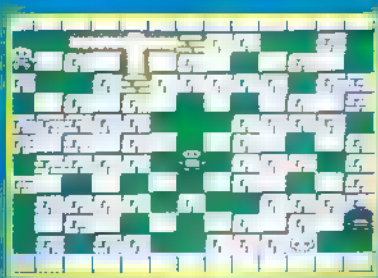
La séquence de présentation nous montre un véritable coupable (en noir) en train de coller ses forfaits sur le dos de notre malheureux ami. Que fait la police ?

Rigolade assurée avec le mode deux joueurs ! Débrouillez-vous pour faire sauter votre adversaire dans cette

arène bourrée de bonus élargisseurs d'explosion de petits crânes qui rendent malades les joueurs qui les ramassent.

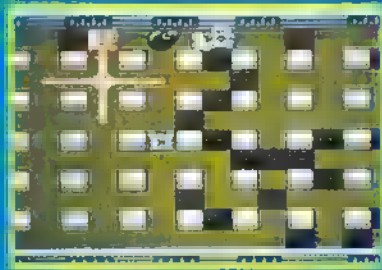


En mode trois joueurs, un seul d'entre vous sortira vivant de l'arène... Concluez donc quelques alliances !



TIP !

UNE FOIS QUE VOUS VOUS ETES DÉBARRASSÉ DE TOUS LES MONSTRES, INUTILE... VOUS PRÉCIPITER EN COURANT VERS LA SORTIE... S'IL VOUS RESTE DU TEMPS, MIEUX VAUT EN EFFET FAIRE SAUTER TOUS LES MURS POUR DÉNICHER LES DIVERS BONUS QUI Y SONT DISSIMULÉS. VOUS PARTIREZ AINSI DANS DE MEILLEURES CONDITIONS POUR ATTAQUER LE NIVEAU SUIVANT !



Certains niveaux, qui s'étalent sur plusieurs écrans, sont dévoilés par un scrolling d'une fluidité exemplaire.

COMMENTAIRE



AXEL

L'idée n'est pas nouvelle. Poser des bombes pour se frayer un chemin ou pour tuer des monstres n'a rien de révolutionnaire (sauf pour certains groupes terroristes!).

Dynablaster est un jeu qui a connu le succès il y a plusieurs années sur micro. Depuis, les temps ont changé, et l'intérêt de ressortir un tel produit me semble limité. Tous les tableaux se ressemblent. La plupart des monstres se contentent de faire des allers et retours. En fait, le seul plaisir que j'ai pu retirer de ce jeu, ce sont les parties à deux. Contre un ami, le plaisir est multiplié par cinq. C'est lui que vous devez détruire et, croyez-moi, on oublie vite la qualité très moyenne des décors.

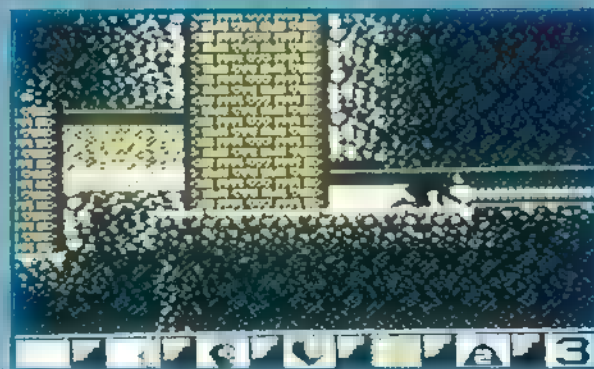


Voilà le secret pour venir à bout du Bouffon: lancer une toile et s'accrocher à lui. La surcharge de poids l'obligera à atterrir.

Rien ne va plus pour Spider-Man. Son ennemi de toujours, le rédacteur en chef du quotidien le Daily News, l'accuse publiquement d'être mêlé à une attaque de banque. Et, pour compléter le tableau, un super vilain nommé le Bouffon jette allégrement des potirons explosifs sur la ville du haut de son engin volant. Le tisseur de toile a du pain sur la planche! Le Bouffon ne devrait pas lui poser trop de problèmes, mais ce qui l'attend par la suite risque bien de lui causer quelques frayeurs.

Au programme, il y a la Chatte noire, son ancienne compagne, qui détient des informations sur la personne qui a calomnié notre héros. Il faudra aussi faire un petit tour dans les égouts à la recherche de l'Homme-Lézard. Si vous avez quelques problèmes, allez voir Johnny Storm, alias la Torche: il vous donnera quelques conseils bien utiles pour la suite de votre aventure.

Pour les plus courageux d'entre vous, il y a aussi Graviton, le maître de la gravité, et Carnage, la Némésis de l'Araignée, qui vous attendent de pied ferme. Pour lutter contre le Mal, notre héros dispose d'une force surhumaine et de ses fameux lance-toiles. Il peut engluier ses adversaires ou lancer une toile pour franchir des obstacles. Le tisseur de toile est aussi capable de grimper aux murs, ce qui est très pratique en ville aux heures de pointe. Pour progresser dans l'aventure, des objets sont parfois indispensables: pied-de-biche, carte magnétique, clés en tout genre...

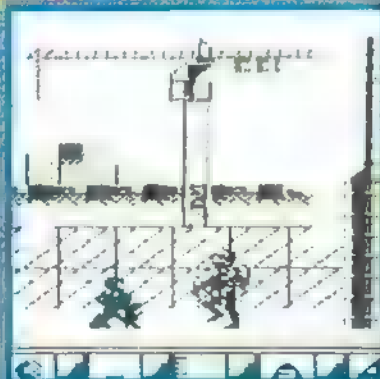


Tel un rat, l'araignée se faufile dans les égouts à la recherche d'une information importante.

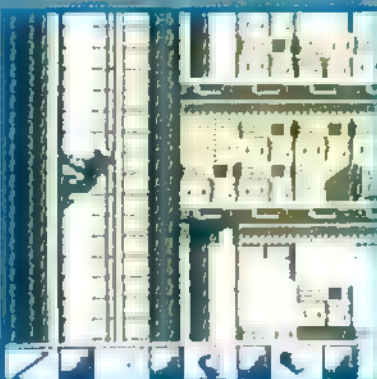
SPIDERMAN

2

Une manière peu catholique de prendre l'ascenseur: grimper aux murs!



Attention aux énergumènes armés jusqu'aux dents! L'Araignée est peut-être un surhomme, mais il n'est pas invincible.



Après avoir battu le Bouffon, on peut emprunter son engin volant pour s'introduire dans le chantier.



COMMENTAIRE



MARC

Spiderman 2: Game Boy fidèle à l'original! Fan du tisseur de toile en bandes dessinées, sais-je quoi je parle. Les pouvoirs du tisseur de toile sont fidèlement adaptés:

grimper aux murs, lancer des toiles et distribuer des pains tire-larigot, on retrouve notre héros si cher à notre cœur. Côté action, on est comblé: dès les premières minutes de jeu, toute ville est contre un pauvre tisseur. Tous les ennemis célèbres sont présents: le Bouffon, la Chatte noire, Carnage et Graviton, scénariste connaît son boulot. Ce jeu sur Game Boy saura ravir les fans de ce héros tout droit sorti des comics.



IMAGESOFT PRIX: C APPRECIATION

PRESENTATION	95%
<i>Une intro genre "bande dessinée" assez originale.</i>	
GRAPHISMES	96%
<i>Malgré la résolution de la Game Boy, ils sont assez fins.</i>	
ANIMATION	98%
<i>Scrolling correct, Spiderman est animé avec réalisme.</i>	
BANDE-SON	90%
<i>Des morceaux variés et entraînants.</i>	
JOUABILITÉ	96%
<i>Le maniement de Spiderman pose quelques problèmes.</i>	
DUREE DE VIE	98%
<i>De quoi passer de bonnes heures.</i>	
INTERET	98%
<i>Un jeu à plates-formes intéressant et bien réalisé.</i>	

1

JOUEURS



CARTOUCHE

un nouveau

GAMES

CERGY 3

CENTRE COMMERCIAL
LES 3 FONTAINES
PORTE 7

le 27 novembre 1992

GAMES

un nouveau

Le plus grand
choix de jeux

JEUX POUR MICRO
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX TRADITIONNELS
JEUX NINTENDO
SEGA / ATARI
JEUX DE ROLES

JEUX DE ROLES
SEGA / ATARI
JEUX NINTENDO
JEUX TRADITIONNELS
JEUX ÉLECTRONIQUES
JEUX POUR MICRO

Le plus grand
choix de jeux

CAGNES SUR MER

7, bd Kennedy
Tél. 93 22 55 21

LYON LA PART-DIEU

Centre commercial
Tél. 78 62 70 30

ST-QUENTIN-YVELINES

Centre commercial
Tél. 30 57 13 43

VELIZY 2

Centre commercial
Tél. 34 65 18 81

PARLY 2

Centre commercial
Tél. 39 55 19 20

LILLE

Grand Place
Tél. 20 13 92 92

PRINCE of PERSIA

La Game Gear n'avait pas encore sa version de Prince of

REVIEW



Persia : c'est fait ! Rien de nouveau dans cette ultime adaptation, puisque votre jeune héros doit toujours aller chercher sa princesse au bout de 12 niveaux très escarpés, après avoir affronté 12 eunuques au sabre recourbé, le tout en soixante minutes chrono, pas une de plus ! C'est toujours aussi difficile, et toujours aussi passionnant. Dalles amovibles ou basculantes, fosses remplies de piques, herbes qui vous bloquent, fioles miraculeuses ou empoisonnées, tous les pièges sont au rendez-vous. Graphiquement, les décors conservent leur simplicité (moellons, dalles, couloirs, colonnes), et le personnage a toujours cette fluidité et cette maniabilité exceptionnelles qui ont fait le renom du jeu. Les combats contre les eunuques semblent même plus précis que sur la version Game Boy (pourtant sublime), sans doute grâce aux couleurs et à la taille de l'écran : on voit très clairement les coups et les parades. Morale de l'histoire : la "princeofpersiamania" (Tilt d'Or 90 sur micro) devrait aussi s'emparer des heureux possesseurs de Game Gear !

Le combat contre le garde à la fin de chaque niveau. L'épée est très visible. On peut donc bien parer les coups et en donner.



Dans cette version, les dalles magiques sont marquées sur le dessus. C'est plus facile, mais on perd l'effet de surprise qu'on avait sur Game Boy. D'autres dalles s'effondrent dès qu'on pose le pied dessus. Deux solutions : sauter ou retomber de l'autre côté du gouffre en s'accrochant au bord avec les mains.



COMMENTAIRE



EL NIO NIO

Difficile de rester objectif quand on est un vieux fan de Prince of Persia. Mais vraiment, je ne trouve rien à redire : cette adaptation, techniquement fidèle à l'original. Peut-être les programmeurs auraient-ils pu ajouter quelques petites nouveautés exclusives, histoire de gâter les joueurs de Game Gear et de renouveler l'intérêt. Mais bon, on ne change pas un soft qui gagne : c'est connu, et cette version portable, en couleurs, est nécessairement un chef-d'œuvre.

Chute vertigineuse ! Dans moins d'une seconde, notre héros s'écrasera en bas de l'écran et mourra... On recommence alors au début du niveau.



Les positions du personnage ont été conservées. Il peut s'accroupir, marcher sur 2 dalles, sur une seule, sauter et se hisser à la force des bras.

PRINCE OF PERSIA

SEGA PRIX : C APPRECIATION

PRESENTATION	55%
Des mots de passe (heureusement), mais pas d'option.	
GRAPHISME	74%
Décors dépouillés et mystérieux, beaux sprites.	
ANIMATION	90%
Les mouvements du héros sont hyperréalistes.	
BANDE-SON	60%
Musique orientale somptueuse, bruitages discrets.	
JOUABILITE	80%
Difficulté un peu "hard" ! La maniabilité est exemplaire.	
DUREE DE VIE	91%
Soixante minutes qui vous demanderont des mois.	
INTERET	90%
Prince of Persia à hauteur de sa réputation.	

1
JOUEURS



CARTOUCHE

VIDEO INVASION

LE N° 1 DE L'ÉCHANGE

NINTENDO®



**SUPER
NINTENDO**



+ L'Adaptateur
Universel

EXCLUSIF !

VENEZ ACHETER 1 JEU
SUPER NES
SUPER FAMICOM
ECHANGEZ-LE POUR 100 F
(Nombre d'échanges illimité !!!)

790 Frs

Street Fighter II (SF)	649 F	Bart Nightmare (USA)	590 F
Axelay (SF)	620 F	Super Double Dragon (USA)	590 F
Prince of Persia (SF)	590 F	Rushing Beat (USA)	390 F
Parodius (SF)	590 F	Top Racer (SF)	390 F
Aguri Suzuki (SF)	590 F	WWF(SF)	390 F
Sonic Blastman (SF)	590 F	King of Monsters (SF)	390 F
Phalanx (SF)	590 F		
Dyna wars (SF)	590 F		

**+ de 500 JEUX
N.E.S.
ECHANGEABLES**



**GAME BOY
UN MEGA CHOIX
DE TITRES INEDITS**

**LE PLUS GRAND CHOIX D'ACCESSOIRES
SUPER NINTENDO - N.E.S. - GAMES BOY**

Contactez-nous ça vaut le coup!!! ☎ 48.07.16.99.

VIDEO INVASION

BON DE COMMANDE

19 BLD VOLTAIRE 75011 PARIS

**(M) OBERKAMPF
48.07.16.99**

Titres	Machines	Prix	Nom.....	Prénom.....
1-.....			Adresse.....	
2-.....			Ville.....	Code Postal.....
3-.....			Règlement : <input type="checkbox"/> Chèque (Envoi prioritaire) - <input type="checkbox"/> CCP - <input type="checkbox"/> Mandat Lettre	Téléphone.....
4-.....			Date & Signature (signature des parents pour les mineurs)	
Participation aux frais de port. 30 Frs TOTAL				



COMPUSTORE GAMES



" Que l'astuce soit avec toi..."

SEGA MEGADRIVE

MEGA DRIVE + 1 MANETTE + SONIC
990 F

MEGA DRIVE + 2 MANETTES + SONIC
+ STREET OF RAGE
1 290 F

ACCESSOIRES

MANETTE PRO I	149 F
COMPETITION PRO	189 F
ARCADE POWER STICK	349 F
2 MANETTES INFRA-ROUGE	349 F
ACTION REPLAY PRO	429 F
ADAPTATEUR CARTOUCHE JAPONAISE	79 F

JEUX

SONIC II ***	449 F
GODS **	449 F
BATMAN RETURN **	449 F
EA LHX ATTACK CHOPPER ***	449 F
EA TWISTED FLIPPER ***	449 F
VIXEN 357 ***	479 F
JUNGLE HIGH ***	479 F
MICKEY AND DONALD ***	449 F
G.L.O.G ***	449 F
STREET OF RAGE 2 ***	449 F
YOUNG INDIANA JONES ***	449 F
POWER ATHELE ***	449 F
NINJA GAIDEN *	395 F
AIR MENAGEMENT ***	449 F
GLOBAL GLADIATORS ***	449 F
AM. GLADIATORS ***	449 F
MUHAMMAD ALI ***	449 F
F15 STRIKE EAGLE ***	449 F
STAR ODYSSEY ***	479 F
RIPKING BASEBALL ***	449 F
TEAMS. USA BASKETBALL ***	449 F
NBA CHALLENGE ***	419 F
NHL PA HOCKEY 93 *	419 F
HUMANS **	449 F
ALIEN 3 *	419 F
SIMPSONS MUTANT *	389 F
SPLATTER HOUSE 2 *	419 F
CADASH *	419 F
EUROPEAN FOOTBALL CLUB *	429 F
MONACO GP 2 *	429 F
TERMINATOR *	389 F
DUNGEON & DRAGONS *	449 F
CHUCK ROCK *	395 F
TAZMANIA *	389 F
SUPER HIGH IMPACT *	429 F
PHANTASY STAR 3 *	419 F
LEMMINGS **	429 F
DRAGON FURY *	429 F
CAPTAIN AMERICA **	429 F
GREEN DOG *	399 F
RAMPART **	429 F
AQUABATIC GAMES *	395 F
OLYMPIC GOLD *	395 F
DAVID.ROBINSON BASKETBALL *	390 F

AUTRES TITRES NOUS CONSULTER.

SUPER NES (US) FAMICOM

60 Hertz 100 % plus Rapide

SUPER NES (USA)
+ 1 manettes + péritel
1 Jeu au choix selon disponibilité
1 590 F

SUPER NES (USA)
+ 1 manettes + péritel
1 090 F

Super Famicom
seule 1390 F

SUPER FAMICOM
2 joysticks + péritel +1 Jeu imposé
1 690 F

LE SUPER GAME KEY

L'ADAPTATEUR UNIVERSEL : 149 F

Désormais vous pourrez jouer sur votre console française avec tous les jeux américains japonais fonctionnant aussi avec les jeux à sauvegarde.

99F avec un jeu et Gratuit avec 2 jeux.

JOYSTICK DYNA ONE	99 F
Manette CAPCOM SPECIAL STREET II	690 F
COMPETITION PRO	190 F
ACTION REPLAY PRO	450 F
ASCII PAD	140 F
JB KING	490 F

JEUX

TERMINATOR 2 ARCADE	550 F
DRAGON QUEST V *** JAP	660 F
JAMES BOND Jr ** US	490 F
RETURN OF DOUBLE DRAGON ** JAP	490 F
DRAGON WARRIORS IV *** US	490 F
CAL RIPKEN Jr BASEBALL *** US	490 F
GODS ** US	490 F
AXELAY US & JAP	490 F
FINAL FANTASY MYST QUEST ** US	490 F
STREET FIGHTER II * US & JAP	650 F
GOLDEN FIGHTER * * JAP	490 F
TORTUE NINJA 4 * US	450 F
SUPER MARIO KART ** US	450 F
SPIDERMAN X.MAN *** US	550 F
WINGS 2 * JAP & US	490 F
GUN FORCE ** US & JAP	490 F
AMAZING TENNIS *** US	550 F
BEST OF THE BEST ** * US	490 F
SUER EDF* JAP	420 F
SONIC BLAST MAN * JAP	490 F
TOP RACER	450 F
VOLLEY BALL TWIN ** JAP	490 F
PHALANX * US	490 F
ZELDA 3 * US	490 F
CONTRA 3* US & JAP	450 F
NBA BASKET BALL ** US	490 F
PRINCE OF PERSIA * JAP	490 F
HOOK * US	490 F
SUPER PARODIUS * JAP	490 F
CASTLEVANIA 4 * US	450 F
GHOULS N GHOST * JAP & US	450 F
SUPER ALESTE * US	490 F
AREA 88 * JAP (UN SQUADRON)	420 F
ADAMS FAMILY * JAP	490 F
WWF * JAP & US	490 F
ROBOCOP 3 * US	490 F
BART SIMPSON NIGHTMARE * US	490 F
KING OF THE MONSTER 5* ■	450 F
SKY MISSION (WING 2) * JAP & US	490 F

A PARAITRE SUR NOVEMBRE SANS DATE PRECISE :

ANOTHER WORLD MYSTICAL QUEST F15 STRIKE EAGLE RED FOX OCTOBER
BLUE BROTHER BUSTER BROTHER BEST OF THE BEST JIMMY CONNORS TENNIS
SUPER VALIS 4 ULTIMA PROPHEET ETC) INFO SUR MINITEL OU PAR TEL.

3 6 1 5

COMPUSTORE

Commandez Vos Jeux & Consoles sur Minitel
Informations & Nouveautés Rubrique NEWS

Gagnez des Bons d'achats Cadeaux

COMPUSTORE

en participant à notre Jeu Concours.

Happy Birthday

C'est le jour ou la veille
de votre anniversaire?

Compustore Games vous
offre 10 % de remise sur
vos achats de jeux vidéo

(sauf consoles & accessoires)

Il vous suffira simplement

de nous présenter

Une pièce d'identité

à la caisse ou une

photocopie pour la VPC.

Offre valable du 1/11/92 au 30/11/92

NEO GEO

CONSOLE NEOGEO	2 490 F
- MANETTE	390 F
- MEMORY CARD	190 F
(*) SOUS RESERVE	
- NINJA COMMANDO	990 F
- MUTATION NATION	990 F
- FATAL FURY	990 F
- SOCCER BRAWL	990 F
- BASEBALL STAR 2	990 F
- KING OF THE MONSTER 2	1 490 F
- SENGOKU 2	1 490 F
- WORLD HEROES III Mo	1 490 F
- ART OF FIGHTING 102 Mo	1 490 F
- VIEW POINT	1 490 F
AUTRES TITRES APPELLEZ NOUS	

GAME GEAR

Game Gear + Sonic
+ Adaptateur secteur
+ DONALD DUCK
1 390 F

Autres packs nous consulter

- Battery Pack	349 F
- Gear to Gear	99 F
- Loupe Gear	129 F
- Master Gear	149 F
- Car Adaptator	149 F
- Adaptateur secteur	99 F

JEUX

SONIC 2 ***	279 F
SPIDERMAN*	269 F
WIMBLEDON *	269 F
KICK OFF*	269 F
OLYMPIC GOLD*	269 F
SENNA'S GP 2 *	269 F
BATMAN RETURNS**	279 F
ALIEN 3***	279 F
TERMINATOR***	269 F
PRINCE OF PERSIA**	289 F
DAVID ROBINSON ***	289 F
CHUCK ROCK **	269 F
TAZMANIA ***	269 F
S.SPACE INVADERS**	269 F
HUMANS**	249 F
RAMPART**	269 F
PRO BASEBAL ***	289 F
PHANTASY ZONE	
GAIDEN ***	289 F
LITTLE MERMAID***	289 F

(*) Déjà Sorti. (**) NEWS. (***) A PARAÎTRE

COMPUSTORE GAME

BOUTIQUE & VPC

GAME BOY - SUPER NES - FAMICOM

SEGA MEGADRIVE - GAME GEAR

LYNX - NEC - PC ENGINE - CD ROM 2

SNK - NEO GEO - CONSOLES & JEUX

COMBO - BORNE D'ARCADE - CARTE JAMMA

CARTE JAMMA

COMMANDEZ OU RESERVEZ
VOS JEUX D'ARCADE

TARIF A PARTIR DE 1500 F
LISTE SUR DEMANDE

COMBO AV
2 990 F

BORNE D'ARCADE
ROYALE VIDEO
A PARTIR DE 8 990 F SANS JEU

QUELQUES INDICATIONS.

EN PAYANT PAR CARTE
BANCAIRE OU CHEQUE
VOS COMMANDES SERONT TRAITÉES
EN PRIORITE, MERCEZ Y.

POUR QUE VOTRE COMMANDE
SOIT VALIDE, VOTRE TELEPHONE
EST OBLIGATOIRE.

AU MOMENT DE LA PARUTION
DE CE JOURNAL IL EST POSSIBLE
QUE CERTAINS TITRES OU PRODUITS
NE SOIENT DISPONIBLES QU'EN COURS
DE MOIS, RETARDE QU'EN RUPTURE
MOMENTANEE, NOUS VOUS REMERCIONS
DE VOTRE COMPREHENSION.

TOUS NOS PRIX OU OFFRES SONT VALABLES
PENDANT LA PERIODE DE PARUTION
DU JOURNAL.

AVEC NOS REMERCIEMENTS.

MEGA CD

SEGA Méga CD
1 990 F

FORMAT JAPONAIS

- RISE OF DRAGON	450 F
- WONDER DOG	450 F
- AFTER BURNER 3	450 F
- DARK WIZARD	450 F
- PRO BASEBALL LEAGUE	450 F
- NINJA FORCE	450 F
- BLAKE HOLE ASSAULTED	450 F
- SOLFEACE	350 F
- HEAVY NOVA	350 F

La Boutique COMPUSTORE Games est heureuse de vous
accueillir le lundi de 10h30 à 19h30
et du mardi au samedi de 10h à 19h30 sans interruption.
Métro & R.E.R JAVEL
Sortie Périphérique : Porte de Versailles ou de Sèvres.

ADRESSE
43, Rue de la Convention
75015 Paris
Tel : 16 (1) 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 (1) 45 78 67 30

Bon de Commande à Retourner à COMPUSTORE - 43, RUE DE LA CONVENTION 75015 PARIS.

CONSOLES ET JEUX	PRIX
FRAIS DE PORT (CONSOLE: 55 F / NEOGEO : 95 F)	20 F
TOTAL A PAYER	F

Mode de paiement : Chèque bancaire ☐ Contre remboursement (+ 35 F) ☐
Mandat-lettre ☐ Pas de (CR) article moins de 200 F ☐

OFFRE VALABLE DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE/INTERBANCAIRE	SIGNATURE
<input type="text"/> Date d'expiration : Banque :	<input type="text"/>
NOM	
ADRESSE	
CODE POSTAL VILLE	
Je joue sur : Téléphone :	
SEGA M.DRIVE - JAP <input type="checkbox"/> -- FR <input type="checkbox"/> G.GEAR <input type="checkbox"/> MEGA CD <input type="checkbox"/>	
NINTENDO SPR.FAMICOM <input type="checkbox"/> SPR.NES <input type="checkbox"/> SPR.NINTENDO <input type="checkbox"/>	
NEC CORE GRAPH <input type="checkbox"/> CD ROM 2 <input type="checkbox"/>	

THE KILLER : «IL FAUT ETRE "OUF"»

NOM : Killer

PRENOM : The

AGE :

Vous êtes de la police?

PROFESSION :

Bougez pas, je cherche...



L'autre jour, j'étais de mauvaise humeur (NDLR: comme d'habitude), because y'en avait encore un qui venait de m'brancher sur mon look. J'arpentais les couloirs de la rédaction à la recherche de ce qui ne tournait pas rond. Un sale nabot qui se fait appeler Wieklen a été ma première victime. J'aime pas les difformes. A mon avis, il va avoir du sang dans le prochain courrier. Le second sur la liste était une grande bringue. Robby, qu'il s'appelle. Une vraie brute. Je l'ai coincé dans la salle de test pour lui faire sa fête, lorsque, dans un éclair de rare lucidité, il me suis rendu compte que j'étais en train de tabasser le rédac' en chef adjoint! Et ça, c'est pas dans mon contrat. Finalement, ils m'ont trouvé un taff' qui me convient bien. Puisque je suis du genre à râler dès qu'il y a une pétouille dans l'animation d'un

Bon. Faut pas délirer. Vous savez quoi? Y a un copain qui m'a dit: "Tu zones à Consoles+, toi? Rhâ, ça doit être cool de bosser là-bas, y reçoivent tous les jeux gratos." T'as raison mon pote, tu sais quoi? J'suis pas tout seul à bosser à Consoles+, et les jeux, on nous en file qu'un seul exemplaire, alors, pas question de les squatter pendant deux cent sept ans. Bref, si j'veux exploser ma frangine à Sonic 2, je n'ai qu'à attendre sa sortie et me l'acheter. En gros, j'ai une trentaine de cartouches à la maison et j'ai les ai TOUTES achetées avec mes économies.

titre, ils m'ont filé deux pages pour m'exprimer. C'est vrai quoi, quand le note globale d'un jeu descend en dessous de 75%, il paraît qu'on le détruit.

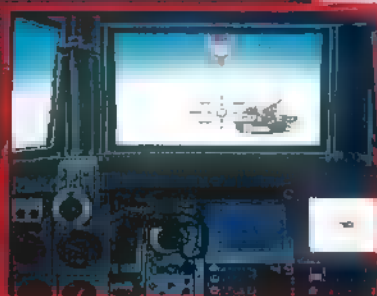
Là, JE NE SUIS PAS D'ACCORD. Au bahut, on m'a appris que lorsque je m'arrachais un 10 sur 20 en maths, ça signifiait que j'n'avais pas tout compris au film, mais qu'un jour je comprendrais sûrement les écrits du père Thalès.

Alors, c'est simple, la seule différence entre vous et moi, c'est que je vois les jeux avant vous. Et quelque chose cloche vraiment trop fort dans un jeu, je vous le dirai dans ces colonnes. Après, vous ferez ce que vous voudrez, moi, j'vous aurais prévenu. Et cherchez pas les notes, j'en mettrai pas!

SUPER BATTLETANK

Super Battletank sur Super NES est un jeu de ma trempe. On se refait la guerre du Golfe côté des "gentils". Scharzkof, chef des forces alliées, nous briefe longuement sur la future mission. A bord du M1A1 Abrams Battletank, il faut libérer le Koweït. C'est la première mission. Il faut détruire les bases ennemies de Saddam pour passer à la mission suivante. Seules les cibles changent. Le terrain des opérations est toujours le même. L'ennui s'installe petit à petit au cœur du désert vide et plat. Trois sortes d'arme pour la même action. C'est léger. Comme les tonnes d'obus qui se sont abattus sur Bagdad?

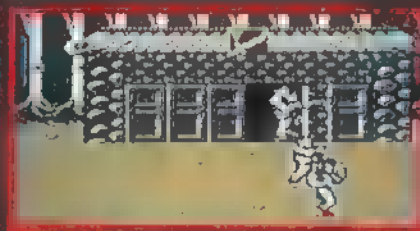
Le professeur Scharzkof en plein travail... C'est quand même vous qui ferez le sale boulot.



Ennemi en vue. Seule scène d'animation réussie.

DOUBLE DRAGON II

Avec Double Dragon II on atteint les bas-fonds de la nullité. Je ne rechigne jamais à faire le coup de poing, mais dans ces conditions, je préfère jouer à la marelle. Les sprites se déplacent en groupe compact et informe. Vous pouvez taper les yeux fermés, ça revient au même. Le hasard est le grand vainqueur des combats. Ne vous laissez pas impressionner par le nom. Si



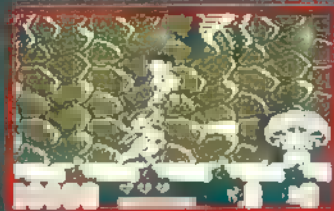
Double Dragon a dans le passé connu un certain succès, il est évident que le numéro 3 sur Game Boy ne restera pas dans les annales. Tout juste bon à servir comme cible au ball-trap.

Ressemble bien au premier Double Dragon, mais où est passée l'animation sans faille qui caractérisait ce titre sur Game Boy?



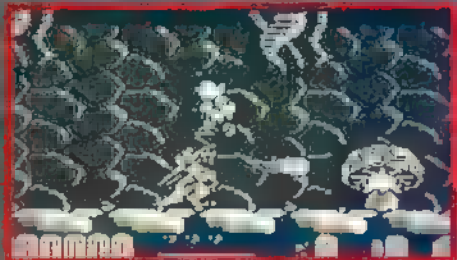
HOOK

est du même acabit que Double Dragon III. La recette est vieille comme le monde. Acheter une licence de film grand public (aventure ou polar de préférence), et adapter scénario pour en faire un jeu. Un éditeur renommé est devenu spécialiste du genre, avec plus ou moins de réussite. Hook sur Game Boy est censé être un jeu plates-formes, malheureusement sans forme. Le personnage est petit et très laid. Il donne des coups d'épée ou de couteau (difficile à voir) dans le bide des adversaires. C'est basique et sans intérêt. Allez voir ou revoir le film. L'action est cent fois plus captivante.



Le seul moyen de passer de sauter par-dessus ce dragon. Quelle action imbécile.

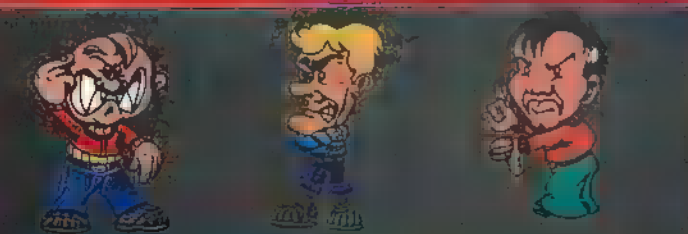
Hook joue le cache-cache? Il se confond au décor, pour le plus grand malheur du joueur.



STREET FIGHTER

Street Fighter II est vendu à un prix défiant toute concurrence: 650 F minimum. A l'heure où le prix des cartouches Neo Geo baisse furieusement, Nintendo n'a aucune excuse. C'est de la véritable arnaque. Le mot est trop faible. Street Fighter II est un très bon jeu, OK. Mais moi, je ne peux pas mettre autant d'argent dans une seule cartouche de jeu. Vous me direz, Capcom et Nintendo ne comptent pas spécialement sur moi pour faire leurs choux gras. Mais bon, fallait que je le dise.

Voilà un jeu dont l'action me comprendrait parfaitement, si toutefois je pouvais me l'offrir sans avoir économisé pendant six mois.



E.D.I. MACHINES - JEUX ACCESSOIRES

VPC - Vente Par Correspondance - VPC



IMPORT DIRECT USA - GB

SUPER FAMICOM (Jap)

Correcteur de couleur intégré	
2 manettes, câble péritel, alim.	PLUS
2 jeux ACT RAISER & CASTLE VANIA	2 390
TORTUES NINJA IV	650
STREET FIGHTER II	750
GRADIUS III	565
JOE & MAC	685
MARIO PAINT (et 54 sorts)	750
PEEBLE BEACH	655
SMARTBALL	565
F1 DRIVING	690
AXELAY	780
SUPER MARIO KART	770
SD GANDUM	690
SONIC BLAST MAN	750
DRAGON QUEST V	850
RETURN DOU DRAGON	750
ADAM'S FAMILY	780
SUP ULTRA BALL II	780
ACROBAT MISSION	780
SONIC BLAST MAN	780
SKY MISSION	740

NOUVEAU

FAITES TOURNER LES CARTOUCHES US ET JAP SUR VOTRE SUPER NES!!!

ADAPTATEUR SUPER NES..... 99 F

SUPER NES (U.S.A.)

BEST OF THE BEST	490
FACEBALL 2000	490
FOREMANS KO BOXING	530
OUT OF THIS WORLD	480
SPIDEMAN VS X-MAN	495
FINAL FIGHT	530
TURTLE IV	630
DRAGON LAIR	
JOE & MAC	490
LEMMINGS	490
PGA TOUR GOLF	495
ROBOCOP 3	520
SUPER DOUBLE DRAGO	490
OBERT	490
TOM AND JERRY	390
AXELAY	480
KABLODEY	490
FINAL FANTASY MYST. QUEST	340
KING OF MONSTERS	490
SKULL JAGER	480
HOME ALONE II	490
WANDER OF YS	530
SUPER BATTLE UP	490
RACE DRIVING	530

GAME GEAR

WIMBLEDON	270
DEVILISH	270
SUPERSMASH TV	260
G. FOREMAN BOXING	260
CHASE HQ	340
SUPER MONACO GP II	230
ALIEN 3	280
SPIDERMAN	370
TERMINATOR	195
SIMPSON'S S. MUTANTS	295
BATMAN RETURNS	272

USA

GAME BOY (U.S.A.)

SOCCER MANIA	240
BATMAN RETURN OF THE JOKER	N.C.
XENON 2	240
WWF 2	250
STARS WARS	
ALIEN 3	250
TOXIC CRUSADER	260
RAMPART	250
SPEEDBALL 2	240
BEST OF THE BEST	250
FOUR ONE	240
BIONIC COMMANDO	
SPY VS SBY	240
DOUBLE DRAGON III	N.C.
BATTLE TOADS	250
TOM AND JERRY	250
HOOK	240
TINY TOONS	260
DOUBLE DRAGON 2	210
MARBLE MADNESS	230
ELEVATOR ACTION	190

MEGA DRIVE (U.S.A.)

BULLS VS LAKERS	480
BART VS SP. MUTANTS	400
PREDATOR 2	400
CHUCK ROCK	450
BATMAN RETURN JOKER	450
SIDE POCKET	410
SMASH TV	510
CYBER COP	490
TAZMANIA	490
OLYMPIC GOLD	490
DOUBLE DRAGON	290
LEMMINGS	440
DEATH DUEL	490
RAMPART	320
PIGSKIN FOOTBALL	490

ACCESSOIRES BEESHU (U.S.A.)

GAMEGEAR	Manettes BEESHU le contrôle total de votre jeu!
MAGNIGEAR 130	MEGADRIVE
Loupe agrandisseur d'écran	STRIKER 145
GEARMASTER 140	Enfin une super manette avec prise en main facile - 3 tirs rapides indépendants - 8 switches multidirectionnels - Deux manches au choix - Jack écouteurs stéréo - Manette. Socle antidérapant - Câble extra-long
Permet l'utilisation des cart Sega 8-bit avec GameGear.	GIZMO MEGA 450
GAME CARE 55	La centrale de commande du PRO : 3 commandes autotire à vitesse variable - Réglable Main gauche, main droite - Boutons turbo pour une puissance de tir maxi - Jack écouteurs stéréo - Socle antidérapant - Câble extra-long
Kit d'entretien pour GAME BOY.	
NES. SEGA MEGA et MASTER	
SVST LYNX etc.	

Et plein d'autres manettes pour NINTENDO, SEGA

Les marques et modèles déposés cités appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Offres valables dans la mesure des stocks disponibles. Prix modifiables sans préavis, en particulier suivant les cours des devises. Prix en francs TTC, départ Paris. Port poste Colissimo cartouche 30 F, accessoires 50 F. (+10 F par jeu ou accessoire complémentaire). Contre-remboursement - 50 F.

BON DE COMMANDE

Je passe commande
Nom _____
Adresse _____
C. Postal _____ Ville _____
Tél _____

Qté Article Prix unit.

Frais de port _____

Contre-Remboursement (si besoin) _____

TOTAL _____

C+ 14

E.D.I.

Société Française de Distribution Informatique

51 bd Auguste-Blanqui

75013 PARIS

Tél. : (1) 45 89 65 01

Fax : (1) 45 88 63 82

- ☐ Chèque
- ☐ CCP
- ☐ Contre-Remboursement
- ☐ Mandat CCP
- ☐ Mandat postal
- ☐ Carte bancaire

expire à _____ / _____
DATE _____

Signature _____

TIPS



Pas de panique! La rubrique des TIPS de Consoles + est fermée pour travaux. Vous la retrouverez dès le mois prochain avec quelques dizaines de trucs et bidouilles inédits pour les classiques sur Super Famicom et Megadrive et toutes vos consoles préférées, plus une rubrique dédiée à Zelda sur Super Nintendo. Pour patienter, voici tout de même une sélection de vos meilleurs TIPS.

• ROBOCOD II Megadrive

Avant la première porte, s'emparer des objets posés sur le toit dans l'ordre suivant: gâteau, marteau, planète Terre, pomme, robinet. On sera alors invincible tout au long du jeu. Après avoir fait la seconde porte, Robocod pourra aller dans n'importe quel niveau; toutes les portes lui seront ouvertes.

▲ **Tip de Roland CORSO (10 ans)**
58, route de Gignac
Avenue AFN
13700 MARIGNANE

• FIRST OF THE NORT STAR Game Boy

Voici des codes:

- Level 1: E4D Y3H0
XL7 26N1
- Level 2: OML T28S
VPG CY9I
- Level 3: XKP 72QN
ZHR JTUS
- Level 4: FWH GCE9
C80 47AB

• BUSTER DOUGLAS BOXING Megadrive

Pour avoir des vies infinies, mettez la manette vers haut et appuyez sur Start pendant que Game Over est sur l'écran.

▲ **Tips de William LAURETTE**
bis, rue des Moulins
60410 VERBERIE

• STREETS OF RAGE Megadrive

Ce tip permet d'obtenir des crédits infinis: Quand Game Over apparaît sur l'écran, presser Gauche, Gauche, B, B, B, C, C, C, Start.

▲ **Tip de Jérôme GERBER**
29, rue des Genêts d'Or
72250 BRETTE-LES-PINS

• JAMES POND Megadrive

Au niveau 1, après avoir achevé la mission, allez à l'extrême gauche; en haut sur les rochers, vous

accéderez à un passage qui vous mène directement à la mission 11.

▲ **Tip de Daniel MAYEUR**
85, route de Vouzeron
18230 SAINT-DOULCHARD

• GYNOUG Megadrive

Pour avoir des crédits infinis, appuyez sur les boutons A et C même temps que gauche sur le pad, quand l'écran Game Over apparaît. Pour avoir le select round, bougez la flèche sur la section "contrôle" et appuyez sur le bouton 1 pendant 10 secondes environ, et le menu apparaîtra pour choisir le niveau.

▲ **Tip de Nicolas DUPONT**
51, route de Milon
78470 SAINT-REMY

• TWO CRUDE DUDES Megadrive

Il faut, pour avoir une bande d'énergie supplémentaire, détruire les distributeurs de Coca après chaque étape. Cela vous permettra d'atteindre la finale plus facilement.

▲ **Tip de Antony GUEGUIN**
Boquesten
56330 CAMORS

• SPLATTERHOUSE 2 Megadrive

Voici un tip qui vous permettra d'accéder à n'importe quel stage, y compris le dernier à l'aide des codes suivants:

- Stage II EDK NAI ZOL LDL
- Stage III IDO GEM IAL LDL
- Stage IV ADE XOE ZOL OME
- Stage V EFH VEI RAG ORD
- Stage VI ADE NAI WRA LKA
- Stage VII EFG XOE IAL LDL
- Stage VIII EDK VEI IAL LDL

▲ **Tip de Christophe COYOT**
78, rue Bernard Chochoy
62570 WIZERNES

• SHINOBI Master System

Quand son visage apparaît, appuyez en bas et sur 2 en même temps. Vous verrez apparaître "M1S1", qui signifie "monde 1 stage 1". Descendez ou montez pour changer de stage ou de monde.

▲ **Tip de Benjamin PEGEOT**
80, rue du Gal de Gaulle
30850 ESSERT

• CASTLEVANIA IV (Version française)

- Vies infinies: 7E007C05
- Fouets infinis: 7E009202
- Energie infinie: 7E13F410
- Invulnérabilité: 7E00BC1E
- Couteaux: 7E008E01
- Haches: 7E008E02
- Fioles: 7E008E03
- Boomerangs: 7E008E04
- Montres: 7E008E05

Cœurs infinis: 7E13F299
Temps infinis: 7E13F099
Attention, il faut désactiver ces deux derniers après avoir tué un boss, sinon le décompte des points tourne en rond.

• F-ZERO (Version française)

Energie infinie: 7E00CA08
Vies infinies: 7E005909

• LEMMINGS (Version américaine) Super Nintendo

Pour passer tous les niveaux même sans en sauver un seul, entrez ce cheat d'enfer: 7E009200

- Pour avoir:
- 99 grimpeurs: 7E009563
- 99 parachutes: 7E009663
- 99 bombes: 7E009763
- 99 stoppers: 7E009863
- 99 constructeurs: 7E009963
- 99 creuseurs horizontaux: 7E009A63
- 99 pioches: 7E009B63
- 99 creuseurs verticaux: 7E009C63

Pour avoir 8mn30 si le temps est supérieur ou égal à 5mn et 4mn15 si le temps est inférieur ou égal à 4mn, entrez ce code: 7E0093FE

• SUPER R-TYPE (Version française) Super Nintendo

Vies infinies: 7E16E103

• SUPER MARIO WORLD Super Nintendo

Temps infinis: 7E0F3305
Vies infinies: 7E0DB405
Mario champion: 7E001901

Mario cape: 7E001902
Mario tir: 7E001903

▲ **Tips de Gilles CLAVEL**
55, rue de Malaz
74600 SEYNOD

• THE ADDAMS FAMILY Super Nintendo

Ce code vous permet d'ouvrir le passage menant à Morticia avec 66 vies: VLRG9

▲ **Tip de Benjamin PARYS**
Rue Gery Everaerts n°47
1300 LIMAL - BELGIQUE

• STREET FIGHTER II SFC

Pour jouer à 2 avec le même joueur, faites: Bas: R; Haut: L; Y; B; X; A, lorsque le mot CAP- COM apparaît au début.

▲ **Tip de Yannick COINDOZ**
24, rue du Faubourg St-Nicolas
77510 REBAIS

• THE ADDAMS FAMILY Super Nintendo

Quelques codes:

- 3 cœurs: &1J1N
- 4 cœurs: 31J12
- 5 cœurs: BGS10
- Pugsley: 61#15
- Wednesday: 3Z1K9
- Fenster: 3GR10
- Granny: BLS1T

▲ **Tip de Franck MENNÉTRIER**
11, rue Pelleton
94140 ALFORTVILLE

TCPLUS

5163

RUBRIQUE
TIPS

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIC.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", un bon à découper:

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse : _____ Code postal : _____

Ville : _____

Votre machine : _____ Jeu concerné : _____

GÉANT !

SUPERGAMES

AVEC



2^{EME} SUPERSHOW INTERNATIONAL DES JEUX VIDÉO ET ÉLECTRONIQUES

CONSOLES - PC - CDROM - CDI - CDTV - IMAGES VIRTUELLES - SIMULATEURS

DU 4 AU 8 NOVEMBRE 1992
AU CNIT - PARIS - LA DEFENSE

EN RER: LIGNE A - LA DEFENSE, EN METRO: LIGNE N°1 - LA DEFENSE

SUPERGAMES - SAP- EUREXPECT - 181 AV. JEAN LOLIVE - 93500 PANTIN

INCROYABLE !

SUPERGAMES 92

EXCLUSIF !

UNIQUE EN EUROPE : + de 15 000 M² DE JEUX VIDEO
OFFRE SPECIALEMENT RESERVEE AUX FANS DES JEUX VIDEO

NOM : _____
PRENOM : _____ AGE : _____
ACTIVITE : _____
ADRESSE : _____
VILLE : _____ CODE POSTAL : _____

30^F

• ENQUÊTE •

JUGEZ CONSOLES + N°14

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles + autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

3 ABONNEMENTS A GAGNER !

Trois réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°13 p. 179

CONSOLES +

Le pin's :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

La couverture :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

Le sommaire :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

L'édito :

Ça craint ☐ - Sans intérêt ☐ - Marrant ☐ - Sublime ☐

Le nouveau Japon en direct :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

Le dossier "Acheter à l'étranger" :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

L'article sur la Combo :

Faibles ☐ - Honnêtes ☐ - Bons ☐ - Excellents ☐

La rubrique du Killer :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

Le troisième volet du comparatif SNIN/MD :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

Les News :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

Les petites annonces :

Sans intérêt ☐ - Confus ☐ - Pas assez ☐ - Parfait ☐

Le courrier :

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?

1 page ☐ - 2 pages ☐ - 3 pages ☐ - 4 pages ☐ - Plus ! ☐

Que pensez-vous des pages de tests ?

Photos :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

Textes :

Pas assez ☐ - C'est bien ☐ - Trop ☐

Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?

Oui ☐ - Non ☐

Mise en page :

Beurk ! ☐ - Confuse ☐ - Claire ☐ - Superbe ☐

Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?

Imprécis ☐ - Confus ☐ - Pratique ☐ - Complet et lisible ☐

Et les caricatures de nos testeurs ?

Beurk ! ☐ - Pas mal ☐ - Bien ☐ - Super ! ☐

LA NOTATION

Sur 100%, combien donnez-vous à...

- Consoles + Pourquoi ?

- Joypad Pourquoi ?

- Joystick Pourquoi ?

- Génération 4 Pourquoi ?

- Player one Pourquoi ?

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?

Oui ☐ - Non ☐

Si oui, comment la trouvez-vous ?

Nulle ☐ - Bof ☐ - Pas mal ☐ - Très bien ☐ - Géniale ! ☐

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?

.....

.....

Sur laquelle jouez-vous le plus ?

.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM :

PRENOM :

AGE :

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

**ATTENTION
NUMERO
DE DECEMBRE
EXPLOSIF!**

**STREETS
OF RAGE II
(SI, SI)**

Revue de l'année
du jeu de l'année
12 JUS AU 31
en Mégadrive.

Hot Line 46 62 28 02



LE MERCREDI!
DE 14 HEURES à 18 HEURES
LE VENDREDI!
DE 17 HEURES à 19 HEURES

UNE PLEIADE DE PREVIEWS EN DIRECT DU JAPON

Que nous réserve la nouvelle année? Les previews des futurs hits de 1993.

LE COMPARATIF QUI TUE!

Robby osera-t-il écrire un quatrième volet de la saga Megadrive vs Super Nintendo?

LE PLUS DE CONSOLES+

Après le K7 vidéo, le poster de Sonic, le pin's de Ryu, vous vous demandez certainement quel cadeau nous allons vous offrir avec notre numéro de Noël.

DES TIPS INEDITS

La rubrique TIPS change de look pour vous offrir des trucs et bidouilles totalement inédits, essentiellement sur Super Nintendo, Megadrive et PC Engine.

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ...

LE MOIS DE LA CONSOLE

**GAME BOY
+ TETRIS
590 F**

**SUPER NES US
790 F**

**TOUS LES TITRES
SUPER NES ET SUPER NINTENDO
SONT A 449 F**

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ...
Néo Géo ... Game Boy ... Game Gear ... Lynx ... Nes ...

**TOUTE LA CONSOLE DE JEU
CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!**

MEGADRIVE
SEGA
NINTENDO
GAME BOY
NEC
GAME GEAR
LYNX
NEC GT TURBO
NEO GEO

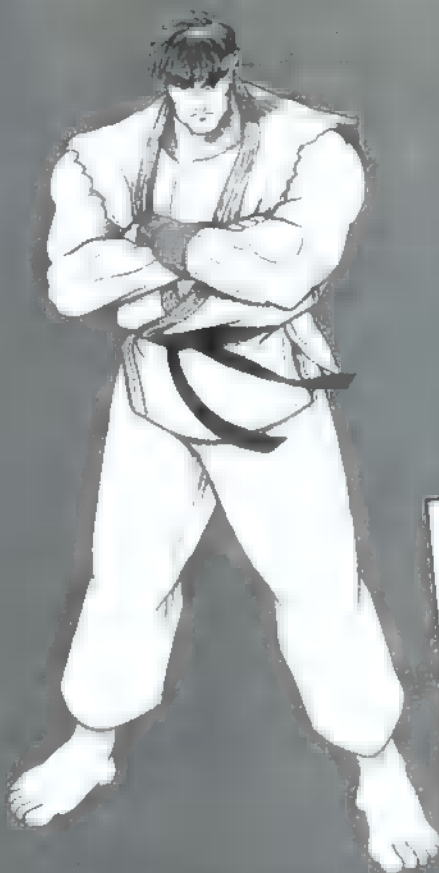
**3615
CONSOL PLUS**

on vend... du neuf, de l'occasion,
et on rachète

3615 CONSOL PLUS

Tel: (16) 92 02 06 04

La Console de Jeux... tout simplement



Shoot Again

145 RUE DE FLANDRE, 75019 PARIS.

Tél : (16-1)40.38.02.38 ou (16-1)40.34.36.26.

Métro Crimée. Ouvert du lundi au samedi de 10H30 à 19H00. Ouvert TOUS les dimanche de Décembre.

SUPER FAMICOM
avec

STREET FIGHTER II

*ou un jeu au choix...

OFFERT :

1 SUPER SHOOTING

WATCH : 199 F

OU

1 ADAPTATEUR

UNIVERSEL : 199 F

1990 Frs*

SUPER NINTENDO
AMERICAINE

1090 F
Sans jeu.

☆☆ TOP 10 ☆☆☆
NINTENDO

Découvrez
les 10 **MEILLEURS**
titres américains
sur votre console :

NINTENDO
avec l'adaptateur :
GAME KEY
249 FRs

Robocop 2	475f
Untouchables (The)	395f
Addams Family	475f
Batman, The Returns	
Of Joker	475f
Mad Max	395f
Mega Man 4	475f
Hudson Hawk	475f
Castlevania 3	395f
Total Recall	395f
Teenage Mutant Ninja	
Turtle 4	475f

Adaptez
toutes les nouveautés américaines
ou japonaises sur votre console :

avec L'ADAPTATEUR UNIVERSEL

Acheté seul..... Pour l'achat d'un jeu neuf Super Famicom ou Super N.E.S.....

Acraiser	390	Ken 5	590
Addams family	489	King Of The Monster	549
U.N. Squadron	525	Krusty's super Fun	
Acrobat Mission	390	House	499
Aguri Suzuki F1		Magic Sword	590
Super Driving		Metal Jack	545
Arcana	590	Musya	590
Super Ghouls Ghoes	489	Super Off Road	549
Axelay	590	Parodius	549
Bart Nightmare	489	Phallanx	590
Battle Blaze	590	PGA Tour Golf	590
Battle Grand Prix	545	Pilot Wings	549
Super Battle Tank	590	Pit Fighter	445
Super Bowling	590	Prince Of Persia	549
World Championship		Pro Football	549
Boxing	395	Return Of Double	
Castlevania II	489	Dragon	
Contra II	525	Ranina 12	
Dina City	525	Robocop III	549
Dirty Challenger	390	RPM Racing	445
Dragon Quest 5	690	Rival Turf	489
F1 Roc	549	Sky Mission Wings 2	619
F1 Grand Prix	590	Sonic The Blasman	590
Final Fight	489	Super Smash TV	549
Goemon Fight	545	Soul Blade	549
Golden Fighter	590	Street Fighter 2	649
Cyber Formula	545	Spindizzy World	549
F-Zero	489	Strike Gunner	545
Super Soccer Champ	549	Super Adventure	
Hook	549	Island	590
Joe And Mac	549	NCAA Basketball	575

Super GachaponWorld	549
Super Mario Kart	549
Super Pang	590
Super SD Gundam	549
Sylvania	549
Thunder spirit	549
Teenage Mutant	
Ninja Turtle IV	549
Top Gear	549
The Lemmings	549
Ultimate Football	590
Super Vais	590
Wrestlemania	549
Xardion	449
Zelda 3	489

James Bond	549
L'Arme fatale	N.C.
MVP Football	N.C.
Out Of This World	549
Outlander	549
Power Athlet	590
Push Over	549
Q-Bert 3	549
Race drivin	549
Road Riot	N.C.
Spiderman VS X	549
Super Advantage	549
Super Fi Hero	N.C.
Super Kick Off	N.C.
Super NBA Basketball	549
Super Strike Eagle	N.C.
Terminator	N.C.
Terminator 2	549
Test Drive 2	N.C.
The Magical Quest	590
Tiny Toons	549
Toxic Crusaders	549
Universal Soldier	N.C.
Vikings	N.C.
Volley Ball Twin	590
Wing Commander	N.C.
Workins	549

NOUVEAUTES :	
Aerob	N.C.
Amazing Tennis	549
Bio Hazard	549
Blues Brothers	549
Cosmo Gang The	549
Cyber Spin	N.C.
Deadly Moves	549
Death Valley Rally	N.C.
Fatal Fury	590
Ken 6	N.C.
Home Alone 2	549
Gods	549
Human Grand Prix	N.C.

Super Shooting
Watch : 199 Frs

Capcom Stick
Fighter : 749 Frs

Joypad :
199 Frs

Cable péritel :
499 Frs

Alimentation :
199 Frs

Super Scope
599 Frs

36 15
Shoot
Again

DES NEWS,
DES
PREVIEWS,
LE CLUB
D'ECHANGE
DES
PROMOS
ET DES
CONCOURS

AMSTRAD
CPC

Connectez une console de votre choix ou un micro ordinateur sur votre moniteur couleur Amstrad avec l'adaptateur A-128 ou A-128+ pour la série d'Amstrad Plus.

Adaptateur A-128.....249 Frs
Adaptateur A-128+.....249 Frs
Paire d'enceintes pour Adaptateur A-128.....299 Frs
Kit complet "A-128 et paire d'enceintes"..... 499 Frs

Ne fonctionne pas sur les PC Amstrad



Pensez à vos cadeaux !
299 FRs LE JEU AU CHOIX POUR MEGADRIVE.

Simpson VS
Space Mutant

SLIME
WORLD

PREDATOR 2

SD Valis

CADASH

SPLATTERHOUSE

MEGA CD

LE MEGA CD, LA TECHNOLOGIE DU FUTUR

Le Mega CD est le périphérique de l'avenir. Des possibilités hors du commun, des effets de zooms, de rotations, d'étirements...

Cette merveille de technologie japonaise est compatible avec votre Megadrive française. Profitez en dès aujourd'hui !

Earnest Evans	399 f
Rise Of The Dragon	499 f
Wonder Dog	499 f
Thunder storm FX	499 f
After Burner III	499 f
Aleste	499 f
Bural	499 f
Time Gal	499 f



1990 F

ACCESSOIRES :			
Cable Péritel	199 f	Greendog	429f
Pro 2	149 f	King Salmon	429f
Alimentation	199 f	Mega Panel	399f
Action Replay Pro	599f	Mickey Mouse	399f
Adaptateur Pour Jeux Japonais	99 f	Out Run	449f
		Predator 2	299f
		Quack Shot	449f
		Rent A Hero	399f
		Runark	349f
		SD Valis	299f
		Slide Pocket	475f
		Slime World	299f
		Sonic	299f
		Splatterhouse 2	299f
		Steel Empire	399f
		Super Monaco GP2	449f
		Super Smash TV	449f
		Tazmania	449f
		Terminator	449f
		The Simpson's Bart vs	
		The Space Mutants	299f
		Thunder Force 3	449f
		Thunder Force 4	490f
		Thunder Fox	399f
		Thunder Pro	
		Wrestling	299f
		twinkle Tale	449f
		USA Team Basket	449f
JEUX :			
Alien 3	449f	Wani Wani World	399f
Aquatic Games	449f	Where In Time Is	
Arch Rival	449f	Carmen San Diego	399f
atomic Runner	449f	NOUVEAUTES :	
Battle Mania	429f	Lemmings	449f
Beast Warriors	429f	Super H.Q.	449f
Cadash	299f	Crying	449f
Dahna	449f	Air Management	429f
Desert Strike	449f	Super Ninja Gaiden	449f
Dick Tracy	399f	Bowling	449f
Double dragon 2	399f	American Gladiator	449f
Dragon's Fury	429f	Gods	449f
NHLPA Hockey'93	449f	Death Duel	449f
F 22 Interceptor	449f	Double Dragon 3	449f
F1 Hero MD	299f	Gemfire	429f
Galaxy Force 2	399f	Barman, Return	
Gley Lancer	449f	Of Joker	449f
Golden Axe 2	449f	Outlanders	449f
Grand Slam	399f	Captain America	449f
		R. Clemens MVP	449f
		Cyber Cop	449f
		Uncharters Waters	449f
		Junker's High	449f
		Power athlete	449f
		SONIC 2	449f

**GAME GEAR
+ UN JEU
990 Frs**

Sonic 2	295f	Super Monaco GP2	295f
Streets Of Rage	295f	Heavy Weight Ch.	275f
Batman, The Return		Fantastic Navigation	275f
Of Joker	295f	Sonic	195f
Buster Ball	245f	Fray	245f

**LE PLUS
GRAND CLUB
D'ECHANGES
DE FRANCE**

**ENTREZ DANS LE
PLUS GRAND
CLUB D'ECHANGES
DE CARTOUCHES
DE FRANCE !**

Aucune cotisation ne vous sera demandée. Echangez 1 jeu contre 1 autre pour une modique somme, ou donnez 2 jeux contre 1 et cela sera gratuit !!!

**PLUS DE 750
CARTOUCHES EN STOCK
PERMANENT, DES JEUX DE
QUALITES EN TRES BON
ETAT, UN SERVICE V.P.C.
RAPIDE ET SIMPLE**

Shoot Again

LES TARIFS :

1 jeu contre 1 :

Super Famicom	150 f
Megadrive	100 f
Nec Core Grafx	80 f
Nintendo N.E.S	80 f
Master System	75 f
Game Boy	50 f

**2 jeux contre 1 :
GRATUIT !!!**

**Ben à découper puis à retourner
rempli avec vos jeux et le bon de
commande ci-dessous à :**
"Shoot Again, 145 rue de Flandre,
75019 Paris."

☐ Je donne 1 jeu contre 1 en payant la somme correspondant à ma console.
☐ Je donne 2 jeux contre 1 et bénéficie des frais de port gratuits.
JE VOUS DONNE :

JE DESIRE :

AK :

La reprise des jeux est limitée en fonction du stock disponible, renseignez-vous. Pas de reprise sans boîte ou sans notice. Nous n'échangeons que les jeux Super Famicom ou Super Nintendo U.S. Pour retour à la charge de notre clientèle

RON DE COMMANDE A DECOUPER PUIS A RETOURNER A "SHOOT AGAIN" 145 RUE DE FLANDRE 75019 PARIS

Veuillez rajouter 30 Frs de port pour toute commande de console.

Nom..... Prénom.....
Adresse.....
Ville..... Code postal.....
Téléphone..... Date.....

Je joins à ma commande : ☐ un chèque (Envoi prioritaire), ☐ un C.C.P., ☐ un mandat lettre,
Je préfère payer au facteur et rajoute 35 Frs de Contre RemBoursement à ma commande.
Possède un(e) : Megadrive japonaise ☐ Megadrive française avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeux japonais, Game gear ☐ Nec ☐ Game boy ☐ Super famicom ☐ Super Nintendo avec ☐ sans ☐ adaptateur de jeux, Neo geo ☐ Autre ☐

Je désire commander le matériel suivant :

Qté	Désignation	Prix

Participation au frais de port et d'emballage **35 F**
CRBT (+35 frs)
MONTANT TOTAL :

**Pensez à commander
par téléphone**

C'est marrant, ■ grande majorité d'entre vous ont trouvé l'idée de la cassette vidéo géniale, mais quelques lecteurs semblent la juger insupportable. Je n'ai pas vraiment compris le problème, donc passons. Je dois vous dire que je tape actuellement avec beaucoup de difficulté, pour cause de Street Fighter II et de Joypad Nintendo. Mes petits neveux (les deux!) me battent presque à chaque fois, mais je persiste: je finirai bien par les avoir! Ouille! Merci M. Nintendo! Au fait, toujours à propos de SF II, à 690 F la cartouche, ça vous fait gagner plein d'argent, non? Je sais que ce jeu est génial, mais vous risquez de dégoûter un grand nombre de joueurs peu argentés. C'était un message personnel à M. Nintendo. Allez, j'arrête là, mes doigts sont trop douloureux.

Wieklen, le nain qui souffre le martyre à cause de M. Nintendo...

PS: Je trouve que certains d'entre vous exagèrent. Il m'est particulièrement désagréable d'être traité de vendu, surtout par mes lecteurs. Si ça continue, je vais finir par me fâcher. ■ ■ vous n'avez jamais vu un nain fâché...

PPS: Depuis trois mois, je vous donne de nouveaux thèmes pour vos dessins. Je vais vous laisser vous reposer un peu: dessinez ce que vous voulez!

NON MAIS DES FOIS!

Je le crie bien haut et fort, ta rubrique "Courrier" est une supercherie, tu t'inventes des lettres et tu y réponds. Mais, comme on a les mêmes problèmes de taille, je vais faire preuve d'une grande solidarité en t'imposant quelques questions et en espérant que tu feras une exception en y répondant.

- 1) Sur ma SNIN, il y a marqué "Pal version", ■ sur celle que vous mettez en photo "Use cassette with Super Famicom mark only". Pourquoi?
- 2) Va-t-on éditer sur la superbe 32 bits d'Hudson?
- 3) Est-ce la fin des 8 bits?
- 4) Est-ce que l'éditeur d'un jeu est celui qui l'a programmé?
- 5) Comment programmer un jeu?
- 6) Le prix des jeux SNIN va-t-il baisser d'ici à Noël?
- 7) Qu'as-tu comme jeux vidéo chez toi?
- 8) Pourquoi, sur 12 magazines, 8 ont-ils des couvertures de jeux Sega? Et, enfin, essayez de faire des magazines plus solides, car pour un malade de jeux ■ de Consoles+ comme moi, rien qu'en les dévorant des yeux, il n'en reste plus rien!

Olivier

Mon petit Olivier (j'ai cru comprendre que, toi aussi, tu es petit), tu as tout faux! TOUTES les lettres qui passent dans cette rubrique proviennent directement de votre courrier.

D'ailleurs, je ne vois pas pourquoi

J'en inventerai, il y en a bien assez de vraies comme ça. Cela dit, comme tu

peux le voir avec la tienne, il m'arrive d'abréger les compléments, ou de "squeezer" des questions auxquelles j'ai déjà répondu.

Ah, et j'essaie de corriger aussi les "fotes d'oto graves". Mais c'est tout ce que je me permets! Bon, je pense qu'il ne s'agissait que d'une boutade (mais cela méritait d'être précisé).

1) Sur ma SNIN aussi, il y a marqué "Pal version". C'est sur Super Famicom qu'apparaît la seconde phrase. Je ne sais pas d'où est sortie cette photo.

2) Aucune idée. Est-ce que quelqu'un a vu la 32 bits d'Hudson? Va-t-elle sortir?

3) Non, sauf erreur de ma part, elles sont encore beaucoup (vraiment beaucoup) plus nombreuses que les 16 bits. Nous (journalistes et lecteurs de Consoles+) sommes des privilégiés!

4) Cela arrive, mais c'est très rare (je n'ai qu'un seul exemple en tête). En général, le programmeur fait le jeu, l'éditeur... l'édite, et le distributeur... le distribue! Le premier est une personne, les deux autres sont des sociétés. Le programmeur peut faire partie de la maison d'édition, ou travailler en "freelance" (à son compte).

5) Sur micro, pas de problème, tu peux te faire un Pac Man en basic. Sur console, c'est beaucoup plus difficile, il faut des tas de machines et de programmes bizarres...

6) Après avoir vu SF II à 690 F (ça y est, il est sorti!), j'ai plutôt l'impression qu'ils vont monter... A ce propos, ce jeu est GENIAL, mais Nintendo en profite! (####: gros mot censuré). D'ailleurs, il faut noter que les prix des jeux semblent varier d'un revendeur à l'autre (je croyais qu'il était imposé par Nintendo, mais j'ai par exemple vu Zelda 3 vendu à 490 F et à 550 F), donc, ne vous ruez pas dessus, mais regardez par exemple le prix en grande surface...

7) Heu... J'en ai plein. Sans parler des jeux micro, je dois posséder une trentaine de cartouches achetées (mes petits neveux participent). Les derniers en date: Street Fighter II, Zelda 3 sur SNIN, et Thunder Force IV sur MD. Les meilleurs, quoi! (Ça sert au moins à ça, d'être journaliste à Consoles+, je sais quoi choisir.)

8) Parce que pendant plus de la moitié de la vie de Consoles+, la Super Famicom n'était pas distribuée officiellement, et que nous parlons en priorité des jeux pour consoles 16 bits.

Ah, et si tu uses si facilement notre canard, un bon conseil: achètes-en plusieurs!

57%

J'attendais de Final Fight sur Super Nintendo un Hit Incontesté, je me plonge dans l'article sur ce jeu, je regarde la note: 57%!

J'ai failli avoir une crise cardiaque. Quelle horreur, le changement de format de cette cartouche



Stéfano Aibéricci

aurait tant influencé sa qualité! Bon, maintenant, les questions et les compliments:

1) Eh bien, moi qui attendais un misérable petit pin's comme cadeau de rentrée, v'l'a-t-y pas que je me retrouve devant une cassette vidéo, et en plus sur ma console, la Super Nintendo! Alors là, chapeau les gars!

2) Crois-tu que Street Fighter II subira le même changement que Final Fight?

3) Possesseur de Castlevania IV, je voudrais savoir si un n°5 est prévu sur Super Nintendo.

4) Je n'ai pas de Megadrive, mais pourquoi ne faites-vous pas une cassette sur cette console (pas de jaloux)?

5) Crois-tu que les 16 bits sont menacées avec l'arrivée des 32 bits l'année prochaine (gulp!)?

Ah, je trouve que Consoles+ devrait être un peu plus clair, certains textes de jeux sont imprimés sur de mauvaises couleurs, ça le rend illisible.

Game Boy Man

Tu sais, les avis que nous donnons dans Consoles+ sont nos avis personnels. En l'occurrence, je trouve Final Fight nul sur Super Nintendo. Mais je le trouve aussi mauvais (un peu moins peut-être) sur Super Famicom! Passons aux questions (et aux compliments).

1) Et ouais, c'est ça les pros! Blague

à part, je suis très content que cela t'ait fait plaisir.

2) SF II est GENIAL.

Vraiment. Le seul problème, c'est que le joystick n'est pas vraiment adapté à mes grosses mains de nain, et qu'après y avoir joué deux ou trois heures, j'ai le pouce dans un état... Je vais peut-être m'acheter le joystick spécial, mais il n'est pas donné...

3) Il en a été question voilà déjà quelques mois, mais je n'ai aucune autre information pour l'instant.

4) Ça serait une bonne

idée, mais un de nos concurrents (l'excellent XXX) l'a déjà fait. De plus, ce n'est pas nous qui faisons la cassette, il faut que Sega en prépare une, si possible du même niveau que celle de Nintendo.

5) Non, pas pour l'instant. En fait, j'attends de voir ces fameuses 16 bits pour juger, mais elles mettront de toute façon un ou deux ans à s'implanter.

Pour ce qui est des pages illisibles, toutes nos excuses, il s'agissait d'erreurs de couleurs à la fabrication. On fera attention, promis!

ET LA GAME GEAR?

1) Pourquoi les jeux Game Gear sortent-ils au compte-gouttes? Ce n'est pas parce qu'elle se vend mal, j'espère, car on m'a dit qu'elle est la seconde console portable la plus vendue après la Game Boy.

2) Les pubs des magasins que l'on trouve dans toutes les revues qui annoncent des tonnes de jeux en avance sont-elles fondées? (Je me fais avoir à chaque fois!)

3) Pourquoi on ne montre jamais de Game Gear à Micro Kid's?

Leguman

Mais non, la Game Gear va très bien!

1) Le problème, si j'ai bien compris, c'est que seul Sega (à quelques exceptions près) développe sur Game Gear, et il y a donc moins de jeux que, par exemple, sur MD. Cela dit, Sega fait pas mal de tapage autour de sa portable ces derniers mois, et je pense qu'on va voir débarquer pas mal de jeux...

2) En théorie, proposer un produit que l'on n'a pas est interdit (publicité mensongère). En pratique, je ne pense pas qu'il s'agisse d'une intention délibérée (il y a un peu de ça, mais...). Les annonceurs (ceux qui passent des publicités) doivent préparer leurs pubs plusieurs semaines à l'avance, et s'ils attendent un jeu, ils le mettent dedans. Si ce jeu n'arrive finalement pas sur le marché, c'est vous qui êtes embêtés. On ne peut pas y faire grand-chose...

3) C'est un problème technique: impossible de filmer l'écran d'une Game Gear. Pour la Game Boy, par exemple, nous disposons d'un appareillage qui permet de sortir l'image sur un écran. Le même type de boîtier existe pour Game Gear, mais M. Sega ne nous en a pas encore fourni.

COURRIER

MEILLEURS QUE MOI!

Salut à toi, Wieklen, le plus grand des nains... par ton talent! Je compte sur tes connaissances pour répondre à cette question qui m'embête depuis quelques semaines: l'aptitude à finir rapidement un jeu est-elle un facteur déterminant pour être engagé comme testeur? Et inversement, peut-on être viré si l'on met des mois à finir un jeu? Cette question, j'ai décidé de te la poser quand j'ai vu que j'avais terminé CastleVania IV sur Super Nintendo en moins de deux après-midi, c'est-à-dire moins que toi ou Robby (Consoles+ n° 12), en deux jours et demi à plein temps: hé, hé, hé! Salut, et longue vie à Consoles+...

Mister Bi

Et toi, qu'en penses-tu? Franchement, je ne pense pas que le fait de finir les jeux très vite soit un facteur déterminant. Ce qu'il faut, c'est être capable d'analyser un jeu rapidement, et de faire ressortir ses impres-



ALEXIS

COURRIER

sions sur le papier. En fait, CV IV, ce n'est pas moi qui l'ai fini, ce sont mes petits neveux (ils sont souvent meilleurs que moi). Et nous n'avons pas souvent deux jours et demi à passer sur un jeu. Non, finalement, finir rapidement un jeu, cela fait de toi un bon joueur. Pas encore un journaliste. Mais, si ce type d'activité te plaît, pourquoi ne pas essayer? Pourquoi, par exemple, ne pas lancer un fanzine, pour te rendre compte si écrire t'amuse?

CASSETTE!

Consoles+ est un magazine particulièrement génial, mais il ne devrait pas faire de la pub! Passe encore pour les pages disant que telle ou telle console est parfaite, quoi que ce soit des pages gâchées, mais votre cassette vidéo SNIN n'est rien d'autre qu'une pub ou un cadeau offert à Nintendo pour sa campagne publicitaire. La chose que j'ai crue en voyant la cassette, c'est qu'elle contenait des renseignements sur les capacités techniques de la Super Nintendo, comme dans le Consoles+ n° 7, et avec quelques images de jeux pour

argumenter les commentaires. Au lieu de ça, ce que j'ai vu c'est un type qui tombait presque dans les pommes en écoutant un autre type du standard Nintendo lui dire des choses, pour certaines presque fausses. Il aurait fallu montrer que ■ SNES fait mieux que les autres, par exemple à propos de la 3D, nous montrer autre chose que des parallaxes, que l'on retrouve sur toutes les consoles qui se respectent. Bref, je ne suis pas très content de ce que vous nous avez donné.

Benjamin

Oula! Bon, oui, aucun doute, ■ cassette Nintendo (faite par Nintendo et distribuée dans Consoles+), c'est de la pub. Evidemment. Forcément. Nous sommes un petit canard, et nous n'avons pas les moyens de vous offrir une cassette vidéo fabriquée par nos soins. Ou alors il faudrait vendre Consoles+ 50 ou 60 F. Cela dit, je te trouve un peu dur avec cette pauvre cassette (après tout, elle ne t'a rien fait!). Et, je le répète, les caractéristiques techniques d'une machine n'ont aucun intérêt, ce qui compte, ce sont les jeux qui passent dessus. Pourquoi avons-nous accepté ■ de diffuser cette cassette? Tu sais,

c'est frustrant de parler de jeux, de dire que l'animation est superbe, que les bruitages sont géniaux, et de ne vous passer que des images fixes. Au moins, cela a donné à ceux qui ne connaissent pas la SNIN l'occasion de voir de leurs yeux et d'entendre de leurs oreilles, plutôt que de devoir se fier à notre appréciation (pourant fort juste). Non, finalement je pense que cette cassette vidéo était vraiment une bonne idée.

Toujours à propos de cette cassette, et de notre prétendue préférence pour Nintendo (qu'est-ce qu'y faut pas entendre!), Alexis nous a envoyé une lettre que j'ai décidé de ne pas passer. Qu'elle nous insulte, qu'elle nous traite de vendus, c'est encore acceptable. Mais il faudrait au moins qu'elle soit un peu argumentée, et qu'elle ne se résume pas à "la SNIN, c'est nul, la MD, c'est super". Et en plus, il se permet de critiquer mon courrier! Bon, ça m'a fichu un coup de lire une lettre pareille, je prends deux minutes pour m'en remettre et on continue...

LEMMINGS

- 1) Y a-t-il ou y aura-t-il une Game Boy en couleurs?
- 2) Le jeu Lemmings sur SNIN n'est-il pas un peu lassant au bout d'un moment?
- 3) A ton avis, quel est le meilleur jeu SNIN? (Hormis Street Fighter II.)

4) Je sais que tu as un faible pour la Megadrive. Peux-tu me dire en quoi tu la préfères à la SNIN? (Hormis le fait qu'il existe plus de jeux disponibles.)

Romain

- 1) Oui, il y aura une Game Boy en couleurs. Tout du moins, Nintendo l'a annoncée. Quand? No sabe!
- 2) Je ne suis personnellement pas un fou de Lemmings, mais c'est quand même un très bon jeu. Si tu aimes le genre, il te durera très longtemps.
- 3) Allez, au hasard, Street Fighter II? Pardon, hormis ce jeu. Disons Zelda 3, ou CastleVania IV.
- 4)... Je ne m'étais jamais posé la question. En fait, je ne préfère pas la MD. Je trouve que les jeux qui fonctionnent dessus me correspondent mieux. Les jeux de rôle, par exemple, sont très nombreux, et de très bonne facture. Cela dit, les jeux SNIN sont bons aussi, mais ils sont moins nombreux. Et les ralentissements de certains m'irritent fortement.

ROM

- 1) Combien de bits possèdent les CD-Rom?
- 2) Que veulent dire les initiales Rom?
- 3) Chaque mois, j'attends avec impatience mon Consoles+, aussi, j'aimerais savoir quel jour il paraît.
- 4) Quel sera le prochain hit qui paraîtra sur Super Nintendo?

Cyril

le nain suisse CD-Rom-
nlaque.

- 1) Cela ne s'applique pas dans ce cas-là. Les CD-Rom sont des supports de stockage, qui peuvent contenir une certaine quantité d'informations (600 Mo pour être précis), mais qui ne les traitent pas.
- 2) Read Only Memory: "Mémoire qui ne peut être que lue." Les cartouches sont donc aussi des Rom (sauf pour la partie sauvegarde).
- 3) #
- 4) Franchement, après Zelda et SF II, je n'attends plus rien. Ah, si, je viens de voir Super Probotector, il est vraiment très bien.

PRIX

Je t'écris car je suis en colère (et le mot est faible). En effet, je viens de voir chez mon revendeur que les prix des jeux SNIN ont monté de 100 F. Alors que mon frère avait



TILT

OFFREZ-VOUS LES GOODIES DE MICRO KID'S

CONSOLES



COMMENT VOUS PROCURER LES GOODIES ?

LE PIN'S

A l'image de l'émission, le pin's MICRO KID'S se devait d'être technologiquement avancé, donc électronique et clignotant !
Le pin's ATAVATA 85 F

LE DISQUE

sur la K7 ! Tous les jingles de MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux de jeux vidéo célèbres.

CONSOLES



En participant à l'émission plus en plus facile !

En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S.

En vous rendant dans les points de vente Micromania, Soho. (Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S).

Tous pouvez également vous les procurer grâce au bon de commande ci-dessous

Le K7 ATAVATA 80 F

Le CD ATAVATA 120 F

LE TEE-SHIRT

Disponible en blanc, noir, gris chiné (taille adulte et enfant). Logo MICRO KID'S vert et mauve ATAVATA 65 F

LE ST ATARI MICRO KID'S

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ATAVATA 2 690 F

LE COLIS MICRO KID'S

Le pin's MICRO KID'S

Tee-shirt (coloris et taille au choix)

Le disque MICRO KID'S

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 K7) ATAVATA 236 F (plus 17 F de frais de port)

Le colis MICRO KID'S (1 pin's, 1 tee-shirt, 1 CD) ATAVATA 266 F (plus 17 F de frais de port)

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 236 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 266 F (plus 17 F de frais de port)

A retourner à : «La boutique MICRO KID'S» 30, rue Eugène Carrière 75018 PARIS

ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE L'ORDRE DE : «La boutique MICRO KID'S»

NOM : PRENOM : TEE-SHIRT :

ADRESSE : Taille (M, L et ou 8 à 14 ans) :

CODE POSTAL : Coloris (gris chiné, blanc, noir) :

VILLE : Logo couleur mauve ou vert :

Signature des parents :



WIEKLEN ... ET SA PETITE AMIE !

acheté Super Castlevania IV à 450 F, celui-ci est passé à 550 F. J'espère que c'est une farce, parce que, ayant acheté un adaptateur et deux jeux américains (à 500 F chacun), j'ai déjà rentabilisé mon adaptateur. De plus, Nintendo avait annoncé que le prix des jeux CD serait inférieur à celui

des cartouches. Là, y a pas de mal, en montant encore le prix des jeux, les CD coûteront aussi 500 F. Bientôt, le prix des jeux Neo Geo sera une rigolade quant au rapport qualité/prix.

FF

(pas prolix le nain Wieklen ! NDLC)

SF II

J'ai quelques questions à te poser à propos de Street Fighter II sur Super Nintendo.

- 1) Pourra-t-on combattre en mode Versus (exemple : Ken contre Ken, Blanka contre Blanka, etc.) ?
- 2) Pourra-t-on jouer Bison, Balrog, Vega, Sagat ?
- 3) Les prises des combattants sont-elles difficiles à maîtriser ?
- [...]
- 11) L'adaptateur qui permet d'utiliser les cartouches américaines sur la SNIN est-il fiable ?
- 12) Suffira-t-il de mettre la cartouche Super NES dans l'adaptateur ou faudra-t-il rajouter un élément ?
- 13) Les jeux seront-ils en 60 Hz avec l'adaptateur ?
- 14) Est-ce que les jeux de la Super NES marcheront à 100 % avec l'adaptateur ?

Sébastien

"Scusi", j'ai dû abréger. Pour répondre rapidement aux autres questions : Golden Fighter est nul, et je ne sais pas pour Mystical Quest. 1) et 2) Sauf erreur de ma part, un Cheat Mode permet tout cela, mais je ne le connais pas...

- 3) Oui et non. En fait, un ou deux jours suffisent pour contrôler correctement un combattant. Le seul problème, je l'ai signalé plus haut, c'est le joypad Super Nintendo, qui m'esquinte les doigts quand je joue à ce jeu.
- 11) Ceux que j'ai testés (pour jeux SNES ou SFC) fonctionnaient parfaitement. Un petit reproche : leur qualité de conception est assez mauvaise, et les cartouches peuvent bouger, ce qui n'est pas fait pour me rassurer.
- 12) Il faut utiliser en plus une cartouche SNIN, qui permet de détourner la protection.
- 13) Non.
- 14) Je n'ai pour l'instant eu aucun problème, ce qui ne veut pas dire qu'il n'y en a pas...

QUELLES PEDALES ?

Un grave problème me taraude. En effet, le jeu Dracula (SFC) a été noté 78 % en note d'intérêt avec notamment 63 % pour les graphismes,

jugés "point faible du jeu". Pourtant, dans votre n° 12, testant le même jeu (rebaptisé Super Castlevania IV), vous le notez 95 % avec 96 % en graphismes ! Question : le nain aurait-il perdu les pédales ?

Calvin et Hobbes

Heu... Attends, je cherche... Tu as dit qu'elles étaient où, les pédales de la SNIN ? Blague à part, tu as pu apprécier les photos, et éventuellement voir le jeu. Quelle est ton opinion sur ce jeu ? Moi, je l'ai trouvé excellent, et ses graphismes particulièrement réussis. C'est mon avis personnel à moi tout seul. Et je suis d'accord avec moi-même. Na !

PS : toujours à propos de Castlevania IV, Xavier me reproche cette différence de notes de façon véhémente (selon lui, je fais du "lèche-bottes à M. Nintendo"). Bon, avant de critiquer, regarde le jeu. Je ne sais pas qui est l'auteur du test sur SFC, mais je ne suis pas d'accord avec lui. Pas la peine de m'insulter pour autant !

PHONETIQUE

Quelle idée d'avoir choisi un nom aussi compliqué !

J'ai une proposition à te faire : avec mes copains, on se demande toujours s'il faut dire "kaseulvania" ou "kasteulvania", "luropéan kleub soker" ou "européan kleub sosseur", pourriez-vous indiquer dans vos tests la phonétique ?

Playman

Zut, j'ai pas trouvé comment passer les caractères phonétiques, et j'ai dû faire une approximation française de ce que tu voulais dire. Wieklen est mon nom, rien à faire, je n'en change pas.

Pour ce qui est de la prononciation des noms de jeu, cela dépend de ce que tu veux : soit tu prononces à l'anglaise, soit tu francises. Castlevania devient dans le premier cas "Cas-solvnia" avec un "t" éventuellement sous-entendu entre "s" et "o". Dans le second cas, tu prononces "Casteulvania". Mais, de toute façon, ce n'est pas très important, on comprendra...



Merci à Stéfana, Alexis, Raphaël, Gilles et à tous les autres pour leurs dessins.

(N'oubliez pas de signer vos œuvres !)

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +



Numéro Hors Série



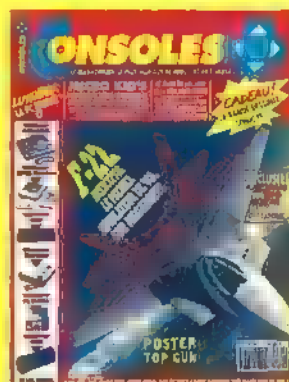
Numéro 1



Numéro 2



Numéro 3



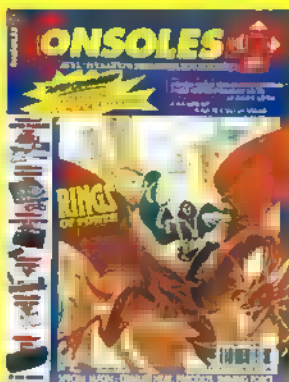
Numéro 4



Numéro 5



Numéro 6



Numéro 7



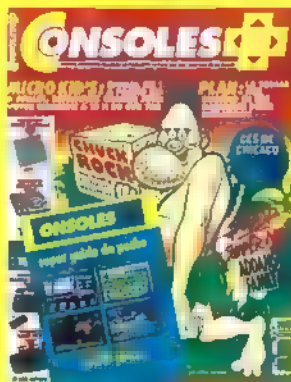
Numéro 8



Numéro 9



Numéro 10



Numéro 11



Numéro 12



Numéro 13

RETOURNEZ-NOUS DÈS AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÉGLEMENT À L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMÉROS DE CONSOLES +

A retourner ■ CONSOLES + - B.P. 53 - 77932 PERTHES CEDEX

(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074)	<input type="checkbox"/>	Numéro 2 (451002)	<input type="checkbox"/>	Numéro 4 (451004)	<input type="checkbox"/>	Numéro 6 (451006)	<input type="checkbox"/>
Numéro 1 (451001)	<input type="checkbox"/>	Numéro 3 (451003)	<input type="checkbox"/>	Numéro 5 (451005)	<input type="checkbox"/>	Numéro 7 (451007)	<input type="checkbox"/>
Numéro 8 (451008)	<input type="checkbox"/>	Numéro 9 (451009)	<input type="checkbox"/>	Numéro 10 (451010)	<input type="checkbox"/>	Numéro 11 (451011)	<input type="checkbox"/>
Numéro 12 (451012)	<input type="checkbox"/>	Numéro 13 (451013)	<input type="checkbox"/>	Nombre de numéros:		Somme totale:	

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐

Chèque postal ☐

NOM : Prénom :

Adresse :

Code postal : Ville :

(Délai d'expédition : 6 semaines)

Si vous êtes abonné, merci de nous préciser votre numéro d'abonné : (une lettre suivie de sept chiffres) ou de nous retourner l'étiquette d'expédition de votre magazine.

MICRO KID'S

avec TILT et

DE NOMBREUX EVENEMENTS DANS LE SILLAGE DE MICRO KID'S!

Voici déjà quelques échos.
Plus d'informations dans les prochains numéros...

LE CONCOURS DE CREATION GRAPHIQUE

Graphistes et dessinateurs, à vos pinceaux, à vos souris !
Sous le haut patronnage du MINISTERE DE L'EDUCATION NATIONALE
ET DE LA CULTURE,

MICRO KID'S lance un grand concours de création graphique,
en collaboration avec TILT et CONSOLES +.
Ce concours est ouvert à tous les participants.

Deux catégories sont en lice :
les « juniors » (de 0 à 15 ans) pourront travailler sur tous supports, un micro
bien sûr mais aussi un papier et des crayons, des feutres...
les « seniors » (à partir de 16 ans) devront absolument proposer
des créations assistées par ordinateur.



LES ASSISES DE L'INTERACTIVITE

Un grand projet est à l'étude au sein du MINISTERE DE LA CULTURE, avec la collaboration de MICRO KID'S.
Ces ASSISES DE L'INTERACTIVITE ont pour but de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique
du rôle joué par le CD-I dans l'univers des jeux micro. L'idée est donc de regrouper en un même lieu
sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce genre d'investigation.

CONCOURS DE SCORE SUR SIMULATEUR DE VOL

Participez sans tarder à notre grand Concours de Score sur Simulateur de Vol! Les pilotes qui obtiendront
les meilleurs scores (homologués par photos d'écran) seront invités à participer à une grande bataille aérienne,
en temps réel sur le stand de Micro Kid's à Imagina.

LES «GOODIES» MICRO KID'S

Le pin's clignotant, les tee-shirts, le disque ou la K7 de toutes les musiques de l'émission et bientôt la collection
complète de Micro Kid's en cassette vidéo, sont disponibles dans les magasins référencés
sur le 3615 code France 3, rubrique MICRO KID'S... Mais aussi, par correspondance, à la boutique de
MICRO KID'S. Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci.



sur France 3

CONSOLES +

**CHAQUE SEMAINE DES CADEAUX A GAGNER:
DES CONSOLES, DES JEUX, DES «GOODIES»...**

Dans MICRO KID'S sur France 3, le **DIMANCHE** à 10h05, ou sur le 3615 code France 3! Des consoles, des tee-shirts, le CD ou la K7 de toutes les musiques de l'émission, des pin's clignotants...

MICRO KID'S sur France 3, tous les dimanches à 10h05, c'est toute l'actualité consoles et micros, des reportages, des interviews, le fanzine de la semaine, les dessins sélectionnés pour le grand concours de création graphique, le championnat, le top jeu vidéo, des démos, une rubrique trucs et astuces pour améliorer vos records, des cheat modes, etc.

Vous y retrouverez les plus célèbres programmeurs, graphistes, scénaristes et journalistes de l'univers !



Le premier Magazine Jeu télé des Consoles et des Micros

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions consoles ou micros de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef. Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatches.

DES DEMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S.

Pour participer aux concours organisés par MICRO KID'S, renvoyez ce bon à: Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Je désire participer au match des champions:

Nom: Prénom: Age:

Adresse:

Code postal: Ville: ☎

Machine:



MICROMANIA

avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

VENTES

MEGADRIVE

Vds sur MD : Mickey, Sonic et Basket, px : 200 F pce, ou éch. ctre Thunder Force 3. Arnaud SEJOURNANT, 20, rue Louis Jouré, 21240 Talant. Tél. : 80.55.10.74.

Vds jx MD : Pit-Fighter : 250 F, Mickey JAP : 250 F, Altered Beast : 170 F. The Machine FOLZAN, 204 allée des Glaises, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.78.

Vds MD + 2 man. + 3 jx, px : 1 000 F (Winter, Challenge, Golden Axe II, Quake Hop). Tony VANDROWIE, 22, rue de Tourville, 59000 Lille. Tél. : 20.93.66.78.

Vds MD + 1 jeu, tbe ss gar., px : 900 F. Vds jx MD de 250 F à 300 F. Paul TOWET, 32, rue Ligeur, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.45.25.68.

Vds MD Jap + 3 jx + 1 man., px : 1 500 F ou éch. ctre Famicom + 1 jeu + man. Erwan CUELHE, 17, rue Louise Michel, 35100 Grenoble. Tél. : 78.49.57.86.

Vds Batman, Spiderman, Street of Rage, Quackshot, Splitter, Housser F22, px : 300 F pce. Christophe MARTIN, 19, av. Guberry, 77290 Mussy-le-Neuf. Tél. : (16-1) 64.27.51.77.

Vds MD + 2 man. (2 turbo) + 2 jx, px : 900 F à déb. Guillaume PHYTRA, 6, place III bourgeoisie, 82930 Monnéville. Tél. : (16-1) 64.96.07.90.

Vds MD tbe + 4 jx (Sonic, Donald, Monaco F22) + 2 pads + bte, px : 1 500 F. Georges GONCALVES, 58, route de la Léchère, 38230 Chervieu. Tél. : 78.32.66.27.

Vds 30 jx sur MDF de 150 F à 300 F. Nicolas VIRGOLAUD, 23, rue d'Angoulême, 16290 Hiersac. Tél. : 45.06.04.61.

Vds MD + Altered Beast + adapt. JP, px : 800 F. Vds Golden, axe 150 F et autres jx à 200 F. Mihail GAITA, 7, square Castiglione Del Lago, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.68.18.28.

Vds MD ss gar. + 3 jx (Sonic, Shinobi, G-Axe 2) + 2 man (Arc Power), px : 1 500 F. Yves REGUER, 5, rue de la Providence, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.31.41.

Vds MD + 4 jx : Sonic, Mickey, Ewart et Wonderboy, 3 jx, px : 2 000 F (tbe). Vincent ROBIN, 2, rue de la Butte, 17140 Lagard. Tél. : 46.67.54.06.

Vds Fantasia, Whip, Rush, Populous, Super Monaco, GP Quackshot, px : 250 F. Simon FOLLAIN, 41, ter allée des Acacias, 94310 Orly. Tél. : (16-1) 48.62.96.31.

Ech. sur MP Arrow Flash, Space Harrier II et S Monaco GP ctre Sr Basket Ball ou Bulls. Roméo PETIT, 118, rue JJ Rousseau, 88370 Mont-en-Barrois. Tél. : 20.56.80.31.

Ech. DJ Boy ctre Forgotten Worlds sur MD. Vds Strider (VJ), px : 300 F (+ cadeau). Dominique QUINET, 32, rue Humbert, 62150 Houdain. Tél. : 21.62.67.63 (ep. 18 h).

Vds jx MD Streets of Rage et Super Volley Ball. Jorick BERTIN, 21, rue Benjamin Delessa Rt, 17390 La Tremblade.

Vds pour MD : PRO1 : 120 F. PRO2 : 80 F. adapt. J/F : 60 F. Joypad : 60 F. Thomas LEGRENZ, Les Minérales, 61470 Haugon. Tél. : 33.36.96.40.

Vds MD + 6 jx + 2 joys (Sonic, Strider) ou éch. ctre A500 + moni. Stéphane PELEGRIN, Camillon Massena, 32360. Tél. : 62.65.57.84.

Vds MD + 7 jx + 1 man. : 1 800 F. Vds MSI + 5 jx + 2 man. + pist : 1 000 F. Vds G8 + casse boye + prise secl. + 5 jx : 1 000 F. Arnaud DEMOULLE, 11, rue Gaston Israël, 95880 Englenes-Bains. Tél. : (16-1) 38.64.74.13.

Vds Mo + Strider + Altered + bte ss gar., px : 850 F. Fabien CATAGUENNA, 81 B Le Camoublan, 40, rue Floridia, 13009 Marseille. Tél. : 91.72.18.16.

Vds jx MD, Sonic et Golden Axe II. Cédric DE PAOLI, 1, rue St Enhard, 67190 Strasbourg. Tél. : 88.44.09.06.

Vds jx MD : Sonic, Quackshot, Waniwa I, World, F1 Circus, Midnight, Resistance, etc., px : 235 F pce. Alexandre BRAUN, 42-44, av. Foch, 77500 Chelles. Tél. : (16-1) 60.20.63.08.

Vds MD + 10 jx (Sonic, Thunder Force 3, etc.) + 2 man + adapt. Jap, tbe, val. : 5 400 F. px : 2 300 F. Christophe MARCHESE, 15, rue Gotsenberg, 94980 Valenton. Tél. : (16-1) 43.82.01.54.

Vds jx MD : Kid Sharmele : 250 F, California Games : 250 F, autres jx à 200 F. Elisabeth JOAQUIM, 11, allée Saint-Cécile, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.32.75.28.

Vds MD + 6 jx (St - Of - Page Sonic Es - Wat...) + 2 man., px : 1 700 F. Vds jx MD 175 à 290 F. Patrick FONTAINE, 47, rue Raspail, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.58.55.65.

Vds MD + 3 jx : (Sonic, Quackshot, Streets of Rage) val. : 2 300 F, px : 1 600 (2 man.). Sébastien PAYOT, 5, impasse Malvina les 3 Lacs, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.61.15.

Vds MDF, ss gar. + Mickey Sonic James Pond, px : 1 500 F. Laurent GUERRY, 62, bis rue Pierre Demours, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.99.48.

Vds MD FR + 5 jx (Sonic, Air Beast, S. of Rage, DJ Boy, Ghouls'n GR + adapt. jx Jap, px : 1 490 F. Yan NEURCKMANS, 4, rue Verlaina, 95580 Baillet-en-France. Tél. : (16-1) 34.69.87.80.

Vds MD + 2 man. (i Arcade Power Stick) + 1 jx (NHL, Monaco, GP), px : 2 000 F. Xavier SUEUR, 22, rue Charles Jules Vaillant, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 38.91.20.83.

Vds MD F + Altered Beast + sonic, px : 950 F. Vds jx 200 F à 300 F pce. Grégory BALCENK, 108, rue André Pozz, 62410 Wingles. Tél. : 21.40.40.38.

Vds 3 jx MD Quackshot Gaiars James Pond II, px : 200 F à 250 F pce. Grégory MEYER, 23, rue Philibourg, 98230 Zimmerbach. Tél. : 88.71.01.30.

Vds MD ss gar. + 2 joys + 2 jx, px : 900 F. (Vds TF3, PS3, Wip-Rush, Golden, Axe, Mercs) de 200 F à 300 F. Denis DOIREAU, 44, rue Roland Gerres, 39000 Châteaufort. Tél. : 64.35.67.97.

Vds MD + 6 jx, px : 270 F à déb. Thierry PLANCHET, 94, av. de la République, 93100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.47.89.

Vds Bulls, Vs Lakers, px : 300 F. Romuald GAPIHAN, 4, rue de la Cordierie, 35290 Saint-Méen-le-Grand. Tél. : 88.09.66.57.

Vds MD + Abest, Mickey, Gynoud, Hell Fire, px : 1 600 F + Cass Vid ALBERT GUYOT, 9, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49 (19-20 h).

Vds Sonic Street Of Rage Thunder Force et Decapattack : 2 : 280 F, 2 : 520 F, 3 : 750 F. Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baronnie, 31160 Balmailliers. Tél. : (16-1) 68.34.08.15.

Vds jx MD (Alisa Dragon, Wimbledon), px : 300 F pce ou 500 F les 2. Fabien FOUGERET, Les Boegelvilles, Bte 11, av. du Soussouiller, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.86.19.

Vds MD + Arcade Powstick + 6 jx (Mickey, Donald, Sonic, Street of Rage...), px : 1 700 F. Laurent AITA, 8, rue Ferdinand Flocon, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.52.81.85.

Vds MD Jap. + 5 jx + adapt. + 2 man. ou vds sep. Guillaume PAUL, 15, rue de Méville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.

Vds MD + 2 man. + 3 jx (Gynoud, Golden Axe 2, Street of Rage), px : 1 300 F. Mathieu ROCH, 88, rue Michel Simon, 51100 Reims. Tél. : 28.38.08.78.

Vds 11 jx MD, px : 300 F pce, Sonic, Street of Rage, Mickey, Robocop, Mercs Renaud BOUET, Villa la Roseira, 2, rue des Terribles, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.28.58.

Vds jx MD FR tbe. Alienstar M, Sonic, Musha, Shinobi : 250 F. Vds Super-Soccer (Super - NDO) : 380 F. Rémi SANGORIN, 27 lot les Cigales, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.07.72.

Vds MD Jap + PRO2 + PAD + 4 jx, px : 1 150 F. Vds 88 + acces. + 4 jx : 650 F. Nicolas DOAM, 118, rue Balzac, 94400 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.80.08.88.

Vds MD + 12 jx + 2 man., px : 6 000 F, px : 3 000 F à déb. Pierre-François FLEURY, 10, rue de Picardie, 41000 Blois. Tél. : 54.78.88.81.

Vds sur NIB D.R. Supreme Court, px : 380 F. Ach. World Cup sur MD, px : 150 F. Stéphane PETIT, 8, rue de Gallion Faverolles, 61170 Fismes. Tél. : 26.97.46.19.

Vds, éch. 9 jx MD (Olymp. Gold...), px : 200 F à 375 F. Rech. TF3, EA Hockey, Tokid... Armand ROLL, 17, rue Pierre Curie, 91170 Vitry-Châtillon. Tél. : (16-1) 88.24.41.12.

Vds MD 600 F + golden axe, px : 6 000 F. De-cap'arack : 250 F. Quackshot : 300 F + snin Tennis : 300 F. David DUSSEAU, La grande St Pardoux Isaac, 47800 Miramont de Senezac. Tél. : 53.93.88.15.

Vds jx MD : 250 F, vds Ada. MS/Mega : 250 F. 68 Teddy MOLIN, 18, rue Jean-Moutin, 59136 Wavrin. Tél. : 20.58.28.02.

Vds sur MD (Missig Dr. : 300 F. Sonic : 200 F. Gold, Axe 2 : 300 F. Out Run : 300 F. Quackshot : 300 F. Street of Rage : 300 F. Philippe BOCARD, 18, l'Arable 2 Plaimpied, 16340 Plaimpied. Tél. : 48.25.67.89.

Vds Shining in Darkness, TF3 Desert Strika de 280 F à 310 F. Cédric ANSN, 28, rue de la Polerie, 53000 Laval. Tél. : 43.53.58.83.

Vds MD F Neuve ss gar. + 2 man. (PRO2) + Sonic + Streets of Rage : 1 200 F. Jérôme RETIF, 10, rue des Aigremonts, 41100 Vaudouin. Tél. : 54.77.57.22.

Vds NIB F + 2 man. (Striker et Pro II), Autofira etc. + 4 jx, px : 990 F. Jean-Baptiste TRAU, 25, impasse du couchant, 34980 St-Géry-de-Féso. Tél. : 67.84.38.03.

Ech., vds Kid Camelion ctre Pit Fighter ou Wrestle War. Yann LEMADUR, 12, vole et 80 12, 75012 Paris.

Vds MD F + 3 jx, vds Super Nini, ach. Borne d'Arcade en bon état. French SLOMKA, 8, av. de St Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.92.40.

Vds MD + 7 jx MD Champion Sonic, Street of Rage, ou jx sep. Antoine SCHNEBELM, 1, rue Henri Murgier, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.40.22.20.

Vds MD FR + 2 man. (1 PRO 2) + Bulls Vs Lakers : 1 100 F ou éch. ctre Sup Nin + Mario World. Lionel TRUC, 90, av. de la Papeterie les Oliviers, bte 5, 08000 Amfèbe. Tél. : 93.74.29.22.

Vds jx MD (Vais 2, Streets of Rage, Aero Blaster), vds CPC 8128 coul. + 40 jx. David DUCH, 5, square des Cottages, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 80.48.14.06.

Vds MD ss gar. + 4 jx, 3 man., px : 2 000 F, val. : 3 200 F. Vds NES Four Score, Anthony CHABONNEAU, 22, rue Jean Yole, 95200 L'HERBERGEMENT. Tél. : 51.42.81.83.

Vds D Robinson Suprême Court sur MD (tbe), px : 300 F. Philippe CHASTANG, 115, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.78.85.81.

Vds MD + 1 man. + 4 jx C Sonic, Quackshot, Street of Rage... Etat neuf, px : 1 600 F. Vincent GERBER, 7, quai du Routhier Montagne Verte, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.78.59.17.

Vds jx MD (Wrestle, War S Polerman, XDR, Ghostbuster), px : 200 F pce. Alexandre MORTOINE, 34, rue d'Alsace, 49400 Saumur-Maine-et-Loire. Tél. : 41.67.81.25.

Vds jx MD : Tos Jam and Earl, px : 250 F. Golden Axe, px : 200 F. Moonwalk, px : 150 F ou le tout : 550 F. Khanh HA, 17, rue du Tisserand, 93420 Villemontais. Tél. : (16-1) 43.85.79.85.

Vds MD + Thunder Force 3 un Joypad, px : 550 F. Pascal JEAN-BAPTISTE, 3, rue Victor-Hugo, 92220 Gonesse. Tél. : (16-1) 47.90.98.17.

Vds MD + 6 jx + 1 man., px : 1 300 F ou éch. ctre S Nintendo + jx. Grégory BRU, 78, rue Gaston Defferre, 34090 Montpellier. Tél. : 67.47.81.05.

Vds MD FR + F22 + 2 man. tbe, px : 1 000 F ou éch. ctre SFC seule. Franck BARRET-CARRERE, tel le parc n° 17, 13121 Avrons. Tél. : 90.55.80.87.

Vds MD tbe + 2 jx Fantasy Star II, Altered Beast, val. : 1 700 F, px : 900 F. Franck GAL, 18, rue Eugénie Philbert, 83400 Hyères. Tél. : 94.36.85.37.

Vds MD + 4 jx (Quack Shot Monaco) + PRO1 + Joy, px : 1 900 F. Vivien FERRER, La Jue de Ville, 63190 Olloncles. Tél. : 94.93.37.93.

Vds MD + 4 jx SFC : Superloup LSGNOST (450 F) et jx MD (300 F) : Sonic, Strider, TF3, G2, Mercs... Shadi GILL, 38, av. Général Lacoste, 30890 St-Martin-le-Vieux. Tél. : 78.96.90.55.

Vds MD neuve + sonic + 2 joyads : 6 500 F. Beiges Laurent DURIYS, 136, rue Vallée Bailey, 1420 Braine-L'Alleud (Belgique). Tél. : 02.36.05.63.

Vds jx MD Warsone, px : 250 F. Sonic, px : 300 F. Wonderboy 3 : 300 F. Michal LAUJ FUNZ, rue du maïs menacé s/s (Belgique). Tél. : 67.13.06.63.

Vds MD tbe + 3 jx (S. Of Rage, Ewat, Golden, Axe), px : 1 200 F. Jérôme DE-CALS, 15, allée du Bois Boisés, 1 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 88.20.81.98.

Vds jx MD : Lakers (Basket), Sonic, apt. Beast, Shadow Dancer. Vds man. NEC. Xavier ISSERT, Brances Cazilhac, 34190 Ganges. Tél. : 67.73.67.32.

Vds jx MD, 200 à 250 F, Ach jx Super Mes : 300 F, vds jx GB : 100 F. Ach. jx GB : 120 F. Frédéric GODEFRIDT, 11/45, av. des Colonnières, 59700 Maro-en-Barrois. Tél. : 26.31.34.77.

Vds sur MD 688 attack Sub ou éch. ctre Thunder Force 3 : 175 F. Nicolas PELLET, 51, rue Robert Cossin, 77178 Nandy-Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.82.19.

Donald : 270 F. S. of Rage, MGP, F22, D. Strik, S. Shinob : 260 F. Jca. Mickey, Sonic, Superhang : 220 F à déb. Jean RALAY, 35, rue Maria, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.80.08.

Vds MD + 4 jx (Street, Fairy Tale) Et GG + 4 jx (Shinobi, Wonderboy), px : 2 600 F. Benoît BOUSSEMONDE, 71, rue Clisson, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.84.27.81.

Vds MD + 1 man. + 6 jx (Sonic, Quack Shot, Spider-Man, Fantasia), val. : 3 371 F, px : 2 600 F. Mathieu CHAILLAT, 28, hameau des Gouffaux, 83520 Jard-sur-Mer. Tél. : 51.33.58.53.

Vds MD neuve ss gar., très peu servie + Thunder Force 3, px : 1 000 F. Cyril FAURE, 1, place JB Lull, 93370 Montigny. Tél. : (16-1) 34.50.08.32.

Vds MD + 5 jx + Décret Strika Wonderboy + John Madden + 92 + man. px : 2 500 F. Roger EBOUD, 26, rue des Ortois, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.88.78.

Vds MD Jap. + 8 jx, px : 2 200 F. Tran Day PHAN, 5, allée Kellan, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.97.32.

Vds MD + 4 jx + 2 man. Alisa Dragon + Tarnia etc., px : 2 800 F. Grégory VUILLEMOZ, 4, square d'Amiens, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.30.24.96 (ap. 20 h).

Vds jx MD : James Pond II, 200 F, WBS : 250 F, Shining in the Darkness : 300 F. Amara GAUSSEL, 23, rue Philippe de Girard, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 46.07.25.01.

Vds Megad + MD + 2 Pads + 8 jx : 3 500 F ou megad + 1 jeu : 2 000 F MD + 4 jx + 2 Pa, px : 1 000 F. Alexandre HUN, 18, rue Brousselle, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 43.21.73.33.

Vds MD + 8 jx (Sonic, Road Rash, After Burner, Out Run, Robocop, F22, Gold, Jan), px : 830 F. Olivier LETOMDAL, 25, rue Alexandre Dumas, Courmelles, 02200 Soissons. Tél. : 23.73.08.11 (ap. 20 h).

Vds jx MD, px : 200 F. World Cup Italia'90. Rémy TISSOT, 28, rue du Docteur Calmette, 42000 Salet-Etienne. Tél. : 77.37.30.58.

Vds MD F + 10 jx + 2 man. + adapt. Jap, px : 2 800 F. François DESMADRYL, 28, rue Pigalle, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.06.08.03.

Vds jeu MD Jap. Streets of Rage neuf, px : 250 F et Shadow Dancer : 250 F le 2 pour : 500 F. Laurent GUZZI, 54, av. de Logis Neuf, 13748 Le Reve. Tél. : 91.48.87.58.

Vds MD F + 9 jx, val. : 4 880 F, px : 2 440, tbe. Guillaume DOS-REIS, « Hallcooms », 37310 Doule-le-Sec. Tél. : 47.92.18.62.

Vds jx MD, Donald : 200 F, Cyber : 80 F, Fantasia : 120 F ou éch. ctre jx Famicom. Cédric LE FLOCH, 8, rue Cours Toujoux, 78570 Chanteloup-les-Vignes. Tél. : (16-1) 38.70.86.15.

Vds JX MD, Fantasia, Mickey, Shadow Dancer, Ghouls'n Ghosts, Quackshot, px : 200 F pce. Thierry BESSE, 29/31 av. de Lugo, 94000 Châteaufort-le-Roi. Tél. : (16-1) 45.73.94.85.

Vds MD + 18 jx ou éch. ctre Né-Géo + p ou ctre S. Famicom + jx Rachid MAJOUR, 11, rue des Nègres, 57290 Sarreguemines. Tél. : 67.98.38.58.

Vds MD + 5 jx (James Pond, 2 Quack Shot), val. : 3 045 F, px : 2 000 F. David BOULAY, Les Vergers n° 2, 13320 Bouc-Bel-Air. Tél. : 42.12.03.

Vds Strider : 250 F, Moonwalker : 240 F, Kobra : 290 F, Alien Story : 260 F. Jean-Michel MARTY, 7, rue R. Garros, 24100 Bergerac. Tél. : 63.27.21.97. (N.R.)

Vds MD F + sonic, Kid Camelion : 1 550 F ou vds sep. ou éch. jx. Roland Donnet, St Léger de Peans, 47140 Peans d'Agénais. Tél. : 53.41.42.58.

Vds MD + 4 jx (Quackshot), Tetris Zoom Space Invader 81, px : 1 500 F. Ach jx Né-Géo. Eric BOULAY, Les Moutiers Gels, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 38.88.22.88.

Vds MD + Sonic + 2 man., tbe : 1 200 F. Miroslav FOLZAN, 284, allée des Glaises, 62730 Marck. Tél. : 21.85.12.78.

Vds jx MD (Vermilion, PS 3, R of Shinobi), px : 150-225 F. Ech. ctre jx rôle ou Kid Camelion David ANTONIETTI, 8, rue de Picardie, 428 St-Chamond. Tél. : 77.22.86.82.

Vds MD FR + Apt Beast + 1 jeu/ ST. FR. Michel Moon R30 etc... + 2 vidéo Games val. : 200 px : 1 250 F. Franck DUBROCCQ, 2, square Val Scholcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 48.84.84.13.

Vds jx MD FR. James Buster Boxing, tbe ss gar., px : 300 F. Frédéric DORRE, Tél. : 29.91.02.7.

Vds MD Compl., gar 2 ans, peu servie + 3 Sonic, Outrun... + adapt. Jx Jap, px : 1 100 F. Aleksander DRASIC, 37, rue Gohod, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 42.51.29.78.

Vds jx MD Kid Camelion Immortal etc... de 150 à 250 F + jx GG : 100 lb pce. Erwan KAIKRE, 1, rue St-Bernard, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.18.26.

Vds MD + 3 jx : 1 400 F, vds 5 jx : 250 F (Streets of Rage, Donald, Mickey, etc.). Michel GOMEZ, 91, rue de Villon, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.30.58.

Vds MD F + Game Adapt + 11 jx (PS3, Micro Sonic, El Viento) : 2 700 F (port compris). Yves BERNEH, 8, allée Mathurin Mahaut, 69000 Vaulx. Tél. : 97.40.93.55.

Vds MD F + 2 man. + 5 jx (Sonic, Bick Trac etc...), px : 1 500 F. Arnaud PERON, 4, rue Le Roy King, 48000 Angers. Tél. : 41.47.13.51.

Vds MD + 8 jx, px : 2 000 F PS3 Strider Streets of Nec Gt + 24 jx : 4 500 F, Kid2 Finside Tennis F1 Circus. Rudi GOSHOME, 10, square Malmier, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.62.81.78.

Vds sur MD Torti : 250 F, Fantasia : 200 F, Alisa TATARO, 15, av. des Platanes, 88720 Le Mesnil-Aubry. Tél. : (16-1) 34.71.13.40.

Vds Fantasia à 200 F ou éch. ctre jx tbe jx Laurent ALVENTOUSA, 1 plan du Mas de Besson, 34870 Maurin. Tél. : 67.47.42.08.

Vds MD Jap + 2 jx + man. Steveason KEM L Merou si Projet, 82180 Caylus. Tél. : 63.85.74.10 (ap. 20 h).

TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans

France
3



sur
le dimanche à 10 h 05
et tous les jours

sur



avec Trez



MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT TITRE

SENSIBLE SOCCER
ZOO
A-TRAIN
CIVILIZATION
LINKS PRO
SHERLOCK HOLMES
REX NEBULAR
CRAZY CARS 3
A.T.A.C.
EPIC
GUNSHIP SCENARIO DISK 1
FALCON 8.0
ACCES OF THE PACIFIC
INDIANA JONES ATLANTIS
FIRE AND ICE

EDITEUR

MINDSCAPE
GREMLIN
OCEAN
MICROPROSE
US GOLD
ELECTRONIC ARTS
MICROPROSE
TITUS
MICROPROSE
OCEAN
MICROPROSE
MICROPROSE
SIERRA
LUCAS FILM
MINDSCAPE

MACHINE

ST. AMIGA
ST. AMIGA
PC COMPATIBLE
PC, AMIGA
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
ST. AMIGA, PC
PC COMPATIBLE
ST. AMIGA, PC
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
PC COMPATIBLE
ST. AMIGA



CONSOLE

MEGADRIVE

EUROPEAN CLUB SOCCER
SENNA GRAND PRIX 2
DRAGONS FURY
BULLS VS LAKERS
TAZMANIA

VIRGIN
SEGA
TENGEN
ELECTRONIC ARTS
SEGA

NES

HYPER SOCCER
SUPER MARIO 3
BUGS BUNNY
ADVENTURE ISLAND
FOUR PLAYERS TENNIS

KONAMI
NINTENDO
KEMCO
HUDSON
ASMIK

SEGA MASTER SYSTEM

PRINCE OF PERSIA
TOM AND JERRY
TERMINATOR
THE SIMPSONS
CHUCK ROCK

DOMARK
SEGA
VIRGIN
SEGA
VIRGIN

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER
F-ZERO
SUPER CASTLEVANIA 4
SUPER TENNIS
FINAL FIGHT

HUMAN
NINTENDO
KONAMI
TONKIN HOUSE
CAPCOM

GAME BOY

SUPERMARIOLAND
HOOK
SIMPSONS
TERMINATOR 2
BUGS BUNNY

NINTENDO
OCEAN
ACCLAIM
ACCLAIM
KEMCO

GAME GEAR

WIMBLEDON TENNIS
CHUCK ROCK
MARBLE MADNESS
SENNA GRAND PRIX
WONDERBOY DRAGON'S TRAP

SEGA
SEGA
TENGEN
SEGA
SEGA

CONSOLES

TILT

France
3

TILT

Vds MD Jap + man. + PC02 + Merce + Shining in the darkness en b. px: 1 150 F. Jérôme ABEL, 1, chemin de la Calèche, 91160 Longjumeau. Tél.: (01-1) 64.48.75.48.

Vds Moonwalker et DJ Boy sur MD: 220 F et 180 F. Monique DEBAS, 43, rue Nationale, 63110 Beaumont. Tél.: 73.26.97.17.

Vds MD + Mickey + Sonic + Wonderboy + 5 + Zoom, px: 1 100 F. Thomas Birch, 12, bd Victor Hugo, 75016 Paris. Tél.: (01-1) 44.28.02.78.

Vds MD + 1 man. + 7 jx, px: 2 500 F. à déb. Laurent HENNADT, 115, bd Valmy, 92700 Colombes. Tél.: (01-1) 47.84.47.71.

Vds MD + Sonic + Street Of Rage, Joe Sam + 2 man., px: 1 500 F. R-Type min., px: 300 F. Yann LELIEVRE, 10, rue Bousquet, 75015 Paris. Tél.: (01-1) 45.33.11.77.

Vds sur MD F. Douglas Boxine et Super Volley Ball: 200 F pce. Bruno JARABA, 18, av. du Général Luciere, 93500 Pantin. Tél.: (01-1) 48.46.90.04.

Vds jx MD: Monaco GP, Castle of Illusion, Sonic Golden Axe, Thunder Blade: 225 F pce. Arnaud PUCHET, 2, rue du Manège, 78130 Mont St-Alignan. Tél.: 36.76.04.15.

Vds MD + 12 jx, (b. 1991), px: à déb. Vds, éch., ach., jx GB. Cyrille TRICHET, 280, av. des Eucalyptus, 08160 Juvin-le-Pin. Tél.: 83.87.43.87.

Vds pour MD Budokan: 280 F. Forgotten Worlds: 200 F. Alter Beast: 180 F. Daniel CHARPENTIER, 24, rue Roger Ehrenth, 68160 Thaan-lez-Vosges. Tél.: 29.31.62.69.

Vds MD + 3 jx + man. simult. pour F22: 1 150 F. ou éch. ctre GG + 1 jx. Franz GOMARIZ, Landigou Bourg, 61100 Flers. Tél.: 33.66.23.78.

Vds MD + 250 Y Pads + 4 jx (Streets of Rage, Shadow Dancer...), the, px: 1 300 F. Thomas MONCIEU, 614, rue de la Justice, 64230 Neuves-Maisons. Tél.: 63.47.02.72.

Vds Road Rash (Course mot), 300 F ferme, ach. Altered Beast: 100 F max. Marou THROA, Lieu d'El Thoutmet Allez et Cazeneuve, 41110. Tél.: 53.01.04.28.

Vds sur MD = Simpson super kruties Fun House - 400 F et 849 F. Arnaud BONY, 82, rue Feuillet, 69003 Lyon. Tél.: 72.12.07.83.

Vds MD + 4 jx + man., px: 1 400 F à déb. val.: 2 600 F. Benjamin GUETAT, 3, rue Pasteur, 38130 Echirrolles. Tél.: 76.08.19.19.

Vds MD F. se gar. peu servie. + 2 joy Pads + adapt. Jap. px: 849 F. Arnaud BONY, 82, rue Feuillet, 69003 Lyon. Tél.: 72.12.07.83.

Vds MD Jap + sonic, px: 900 F + 2 man. Vds jx: Madden 92, Street Rage, Outrun ou le ft, px: 1 450 F. David MATCHUEL, 22, route de Newton Long Vale, 76390 Longueville-sur-Scie. Tél.: 35.83.37.84.

Vds Mega + 2 jx (Road, Mickey), ss gar., px: 1 300 F. Jérôme SACHOUX, Z.I. Fain-le-Montgard, 21500 Montgard. Tél.: 80.92.34.70.

Vds jx MD, Nec, SFC Néo-Géo. Ach. sur Néo-Géo et Nec. Stéphane Garcia. Tél.: (01-1) 43.44.76.02.

Vds MD + 5 jx (Desert Strike, Decap Attack), px: 1 800 F. Nicolas LÉGRAIN, 15, allée Paul Eluard, 77420 Champs-sur-Marne. Tél.: (01-1) 60.05.54.30.

Vds MD + 4 jx (Columns, Robocod, Mickey, Arnold, Palmer Golf) + joya. le ft, px: 1 300 F. Julien FERRARIS, 20, la Lisière du Golf, 92380 Garches. Tél.: (01-1) 47.41.65.85.

Vds MD + 2 man. + 3 jx ou plus (poss.: EA, Merce, Sonic...) ss gar., px: 1 500 F ou ctre Sini: Jacques GAUDOC, 124, rue Pierre Brossollet, 92500 Rueil-Malmaison. Tél.: (01-1) 47.51.35.03.

Vds MD + 2 man. Sonic: 800 F + jx: ALT. Beast: 150 F. James Pond2: 250 F. Thunder Force 3: 200 F. Luc HESPEL, 4, rue Daniel La Moulins, 17100 Saintes. Tél.: 48.74.65.63.

Vds Street of Rage, Golden Axe, Revenge of Shinobi, Street Smart: 250 F. pce. Stéphane BERNARD, 81, rue de France, 7, rue de la Spine, 69140 Rillieux-la-Pape. Tél.: 78.88.45.28.

Vds Jorden VS Bird sur MD, px: 400 F. ou éch. ctre Bili, Lakers. Pierre CAYATTE, 23, rue du Professeur Arnaud, Port-Plu 4, 13013 Marseille. Tél.: 91.51.38.05.

Vds MD F + 2 jx + arcade Power Stick, px: 2 000 F. Adrien BVILLE, 10, rue Henri Davaux, 91170 Viry-Châtillon. Tél.: (01-1) 68.24.78.78.

Vds ou éch. Altered 100 Ram 03 Ubatte 200 Spiderman Tracy Strider 250 TT 100 RAMBO3 Ubatte 200 SP Derman Tracy Strider: 250 F le ft pour: 1 000 F. Stéphane LAGLAIVE, 55, av. des Champs-Pierre, 92000 Nanterre. Tél.: (01-1) 48.14.40.98.

Vds MD Jap + 6 jx (S. Monaco G.R., John Madden's 92...), px: 1 100 F. Eric CARON, 17, rue Jean Jaurès, 91100 Villeb. Tél.: (01-1) 64.97.75.07.

Vds MD F + 2 joy + 5 jx (Apem Strom, Mickey, Denik Castel, Golden, Ave 2 K Chameleon), px: 1 600 F. Stany BRAUN, 17, rue des Serres Fleury, 77140 Claye. Tél.: (01-1) 60.25.80.85.

Vds MS ss gar. + 4 jx + adapt. V 2750 F, par: 2 000 F. + 1 Pad: 120 F + 2 jx MS: 200 F. Mathieu MENARD, 7, rue Saint-Paul, 02290 Vauxvau. Tél.: 23.73.05.13.

Vds ou éch. jx sur MD. Frédéric ROGNON, 92160 Antony. Tél.: (01-1) 46.74.93.75.

Vds MD + 5 jx: 2 200 F + 2 Mega Force: Donald, Mickey, etc. Paul MORALES, 9, rue Edmond Morises, 33290 Blanquefort. Tél.: 56.95.26.80.

Vds Super Thunder Blade sur MD: 220 F mini. Vds MD px à déb. ou éch. Grégory MYOTTE-QUOQUET, Les Fourmettes, 25390 Orchaux-Vennes. Tél.: 81.43.56.51.

Vds Mickey sur MD, px: 230 F. Fabien TERNIER, 142, rue des Colliers, Passier, 74000 St-Pierre-en-Faucigny. Tél.: 58.03.07.58.

Vds MD (Franc) + Sonic + Mickey + Quack Shot + Street et Of Rage, px: 1 800 F à déb. Renaud SCOTTI, 11, rue des Violettes, 34500 Béziers. Tél.: 67.76.49.04.

Vds jx MD: Street: 250 F. Pider: 200 F. Dancer: 250 F. vds MSI + 3 jx: 700 F. Arnaud JACOB, 24-26, rue de Montbéliard, 90000 Belfort. Tél.: 84.22.27.16.

Vds MD + Arc. Pow Stick + Man + 6 jx (Outrun, Quackshot, Alien Storm, Shinobi...), the: 3 000 F. Thibault CULIOLI, 35, la Péniche, Chemin du Cleou, 13120 Gardanne. Tél.: 42.58.21.18.

Vds MD + 2 man. + Streets of Rage: 900 F. Vds Eswat: 200 F (le ft). 1 050 F. Alexandre MARGNAC, 1, allée des Rouges Gorges, 58257 Provins. Tél.: 27.51.72.18.

Vds MD F, seul ou + 6 jx (Road, Rash, Rings of Power...), ss gar. Sébastien DEROD, 3, rue Molère, Armbouts-Cappel, 59380 Bergues. Tél.: 28.27.05.38.

Vds MD ss gar. + 10 jx + 2 man. (jx Sonic, Mickey, Donald...), px: 3 000 F. val.: 5 000 F. David SANTORO, 24, rue Jean Lurcat, 94890 Villejuif. Tél.: (01-1) 46.77.68.24.

Vds sur MD: EA Hockey: 350 F. Ghosts'n Ghouls: 350 F. Wrestling War: 300 F. Quackshot: 350 F. Grégory CHARVIEUX, Les Massettes La Chicotière, 69380 Dommarion. Tél.: 78.47.37.24.

Vds MD très peu servie + 5 jx (Sonic Quackshot), px: 2 000 F. Pierre PEDROSA, 11, rue de Marseille, 54350 Mont-Saint-Martin. Tél.: 82.24.21.11.

Vds MD Jap + 7 jx (Sonic, etc.) + 2 man. + (prière), val.: 3 500 F, px: 2 500 F. Clotaire HANSE, 16, clos du Synthèse, 98800 Dergé. Tél.: (01-1) 30.32.13.88.

Vds jx MD: Zany Golf, Golden Axe, et Sonic: 200 F pce ou 550 F le ft. M. CESARINA, 21, rue de l'Avenir, 95600 Cergy St-Christophe. Tél.: (01-1) 30.73.19.25.

Vds MD + 2 man. + 5 jx (John Madden 92, Quack Shot Sonic): 1 000 F. Mathieu MARGUERY, 41, rue Jacques Simon, 51470 Ste Mammie. Tél.: 28.65.27.43.

Vds MD Fr the + 2 man + adapt. + 13 jx + altered Beast T XOR, px: 2 600 F. Arnaud DEBORNE, La Patmos sous la Bruyère, rue de Lormard, 74410 Saint-Jorioz. Tél.: 50.68.95.78.

Vds MD + 5 jx: A. Beast, F22, Shinobi, Sonic, Quackshot + 2 man., px: 2 200 F ou + 2 jx: 1 290 F. Benoît FILLASTRE, 21, chemin du Barret, 31070 Saint-Lys. Tél.: 61.91.70.26.

Vds MD + 3 jx + adapt., px: 690 F. Alexandre LAPLECHE, 11, rue Anceille, 82200 Neulilly/Seine. Tél.: (01-1) 46.24.51.08.

Vds MD Jap + 6 jx (Lakers Celtics) Shadow of the Beast... val.: 4 035 F, px: 2 950 F. Clément GRESSET, 16, rue Gérard, 75009 Paris. Tél.: (01-1) 48.74.41.55.

Vds MD + 6 jx (Sonic, Street Of Rage, etc.), the: 1 800 F. Xavier SILVESTRE, 70, b. cours de la Trinité, 13100 Aix-en-Provence. Tél.: 42.21.98.16.

Vds MD + 5 jx: immortal, Donald, Mickey, Altered Beast, Super-Hang-On, val.: 3 000 F, px: 2 200 F the. Paul MORALES, 9, rue Edmond Morises, 33290 Blanquefort. Tél.: 56.95.26.80.

Vds MD Fr + 2 man. + adapt. jx Jap + 3 jx (NH Hockey, Goldenaxe, Quackshot): 1 500 F. Franck SINDOU, 42, av. de Sceaux, 78000 Versailles. Tél.: (01-1) 30.21.52.90.

Vds MD F + 2 man. + Streets of Rage et Ghosts'n Ghouls: 800 F. Vincent RASTOUL, 18, chemin des Seurs, 31700 Blagnac. Tél.: 61.71.45.90.

Vds MD Fr + Quackshot the: 900 F. vds Mario 1 et Duck Hunt + pist.: 100 F. Faïr AGAGAN, 7, rue Degas, 93370 Mosnier. Tél.: (01-1) 45.09.17.81.

Vds jx MD Quackshot: 250 F. World cup: 200 F. Mystic Defender ou éch. Arnaud GRANGE, 16, rue Anatole France, 42120 Le Coteau. Tél.: 77.88.71.71.

Vds jx MD (Fra). Warsaw, F22: 250 F pce ou éch. ctre Shof, TF3. J. Hadden 92. Alain MGO, 16, av. Maurice Thorez, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél.: (01-1) 45.21.90.90.

Vds MD + 5 jx: Toki, Kid Chameleon, Valls II, Spiderman etc... + 2 man. pro. 2: 1 700 F ou éch. ctre SFC + 2 jx. Nicolas VANDERBROUCK, 14, rue Yvonne Le Tac, 75018 Paris. Tél.: (01-1) 42.62.07.44.

Vds 5 jx MD: 200 à 250 F. Sonic, Mickey, Quackshot. Vds jx Nec 200 F. PC Kid 2, Jackie Chameleon, Vincent DEKUNER, 17, place Freissart, 56300 Valence. Tél.: 27.42.36.35.

Vds MD + 4 jx: 1 500 F. Ech. jx Nec. Pierre PENAJONA, 187, rue de Grenelle, 75017 Paris. Tél.: (01-1) 46.51.05.99.

Vds MD + 3 jx (Sonic, James Pond 2) + man. the ss gar. 1 050 F. Eric WAGUET, La Belouze, chemin des Bois, 71980 Barzill. Tél.: 85.37.75.80.

Vds MD + arcade PS + 8 jx: 3 300 F. Thunder FS. Sonic, Mickey 1 + Streets of R. + 2 jx gratuits. Guillaume BERTHOLLET, rue Marcel Pagnol, 42340 Vauxguy. Tél.: 77.94.74.72.

Vds MD + G.Siam Tennis + D. Robinson + Basket + Adapt. Franc/Jap: 1 200 F ou éch. ctre S. Nini: 1 jx. Grégory RIBOULET, 17, rue Alex Parodi, 75010 Paris. Tél.: (01-1) 46.07.98.78.

Vds jx MD Block Out: 200 F. Thunder F3: 250 F. F1 Circus: 300 F. Vds jx GG Kick Off: 200 F. Samuel CARVAGLI, 77, rue de Paisy, 75013 Paris. Tél.: (01-1) 45.82.02.80.

Vds Road Rash: 300 F et Mystic Defender: 200 F sur MD. Germain PELTIER, 3, allée des Thievs, 36180 St-Vérand.

Vds MD + Arcade Power Stick + 4 jx: 1 700 F. Ss gar. Bruno VOLETTI, 7, rue Guillaumont, 75012 Paris. Tél.: (01-1) 48.25.10.02.

Vds MD jup + 2 man + 6 jx: 2 000 F. Didier ROHR, 10, rue Georges de la Tour, 57390 Faulquemont. Tél.: 87.94.22.03.

Vds jx MD: Spiderman: 250 F. Strider: 250 F. Altered Beast: 150 F. Street Smart: 200 F. Foad: 280 F. Julian POWS, 84, rue Lakmadi, 34400 Lunel. Tél.: 67.71.89.87.

Vds sur MD: Sonic: 200 F. Christophe JOIGANT, 8, rue Georges Moë, 91570 St-Jovès. Tél.: (01-1) 60.19.24.98.

Vds jx MD (franç.) Populous: 190 F. Spiderman: 160 F. Samuel LETANG, 245, rue de la Vologne, 69080 Laval-sur-Vologne. Tél.: 29.50.58.03.

Vds MD (jap.) + 2 man. + Shadow Dancer the. Px: 800 F. Boris DELAVALLAT, 41, rue Sory, 78600 Le Havre. Tél.: 35.43.78.88.

Vds MD Franc. + 8 jx (Mickey, S. Of Rage, Shinobi, Hellfire, PS3, Sonic, Strider, etc...) 2 400 F. TBE Bertrand DOUDET, 28, rue JB. Clément, 93470 Coubert. Tél.: (01-1) 43.89.51.88.

Vds MD franc. + 2 man. + adapt. + 6 jx Kid Chameleon, Robocod, Street of Rage: 1 900 F. Gabriel GIBERT, 24, rue des Bourdonnais, 78000 Versailles. Tél.: (01-1) 39.51.47.55.

Vds MD Jap. + 8 jx + adapt. 8 bits + 2 jx: 1 500 F ou éch. ctre A500 ou 520 STE. Yves JANNIC, 12, impasse Théodore Botrel, 29780 Pont-Croix. Tél.: 98.70.47.70.

Vds MD Jap. + 2 man + 3 jx (Hellfire, Last Battle, Revenge of Shinobi), px: 1 400 F. Saly PHET-SINGHANE, 9/29, rue Magenta, 92000 Tourcoing. Tél.: 20.27.25.48.

Vds ou éch. jx MD (jap.) WBS, QS, ctre TF3, Strider: 250 F. Vds 17 jx MS-150 à 200 F. Eddy GILLARD, 16, rue des Carmes, 62130 St-Pol-sur-Ternoise. Tél.: 21.03.15.94.

Vds jx MD (franç.) The: 250 F. Sonic, ST. of Race, Alien ST. Decap: 300 F. Shinobi, Merce, R.Rash Sébastien ALLER-LAMAS, 25, allée Victor Schoelcher, 45800 St-Jean-de-Braye. Tél.: 38.61.52.78.

Vds jx MD Italia 90 Strider, px à déb. ou éch. ctre Monaco GP et Desert Strike. Grégory PLATIER, 24, rue de Marchion, 01100 Dyonax. Tél.: 74.77.64.65.

Vds MD + III jx + 2 man. px: 3 200 F. Vds Lynx + 3 jx + access. Olivier FELZINES, 10, rue de Chausfour, 95270 Chaulmontel. Tél.: (01-1) 34.71.27.90.

Vds MD + 2 man. + 9 jx (Sonic, Tasmania, ST. of Rage, Boring, etc...): 2 000 F. Guy BOURDARD, 19, rue Lamartine, 94800 Villejuif. Tél.: (01-1) 46.87.43.25.

Vds MD + 4 jx + adapt. jpx: 1 800 F. Jérôme MARANJO, 20, impasse Bellevue, 38550 St-Maurice-l'Exil. Tél.: 74.29.42.85.

Vds MD + 1 man. + 10 jx: 2 200 F. Cher. contact pour Amiga. Han XU, 199, rue du Plog Saint-Martin, 75018 Paris. Tél.: (01-1) 42.09.15.57.

Vds MD + 2 man. + 3 jx: 1 500 F. Sonic, Strider, Wonderboy. The Eric BEAUDOIN, 103, bd Leleuvre, 93800 Aubervilliers. Tél.: (01-1) 48.88.50.55.

Vds MD franc. + 9 jx (Sonic, Shinobi, Ea. Hockey, Kid Chameleon...) + 2 man.: 2 500 F. Julien SOULIER, Rita de Barre, Les Granettes, 13090 Aix-en-Provence. Tél.: 42.58.50.08.

Vds 3 jx MD the (EA. Hockey) px: 600 F. à déb. Emmanuel GOSSA, 1, impasse des Magnolias, 37300 Joue-lès-Tours. Tél.: 47.53.38.94.

Vds MD Franc. + 3 jx + 2 man. + adapt.: 1 400 F. à déb. ou éch. ctre S. Nintendo + 2 ou 3 jx. Sylvain BECAUD, 1, allée Icare, 92290 Châtenay-Malabry. Tél.: (01-1) 46.31.28.95.

Vds MD Franc. + 2 man. + 5 jx (Sonic, Donald, ST. of Rage...), the: 1 600 F (port non compris). Romain BARBAROUX, St Anne du Castel, Chemin Royal, 83330. Tél.: 94.32.62.88.

Vds MD + Sonic Moonwalker + Shadow of Beast + Quack Shot + man.: 1 850 F. ss gar. Stéphane ANCHISI, Les Parces Hennes, 74830 Arbusigny. Tél.: 60.94.55.72.

Vds MD + 3 jx: 2 000 F. Street of Rage. Sonic, Donald, Mickey, Thunder Force 3. Paul DEMIRO-JAN, 18 bis, Pierre Brossollet, 91310 Malesy-le-Sec. Tél.: (01-1) 49.15.03.89.

Vds MD James Pond: 150 F. (Not. + blé) Street of Rage: 250 F. Cyrille LE DENTU, 80, rue du Troisy, 92140 Clamart. Tél.: (01-1) 48.42.78.52.

Vds jx MD: Merce, JM Foot + USA Street of Rage: 220 F. The: 190 F. Px à déb. Stéphane BORTOLINI. Tél.: 72.31.65.38.

Vds MD + 6 jx ou MD + 5 jx + 2 joy: 1 750 F. Ludovic FARACHE, 30, rue du Parc, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél.: (01-1) 68.09.86.24.

Vds MD Jap + 5 jx: 1 100 F. Vds Coregrab + 3 jx + Quint: 800 F. Jérôme MARTIN, 2, hameau des Mesanges, 42340 Vauxguy. Tél.: 77.94.75.58.

Vds MD + 4 jx (Merce, Immortal, etc.) + Pro2: 1 800 F. Sébastien FEILLAS, 3, place des Serres, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: (01-1) 39.89.93.08.

Vds MD Franc. ss gar. + 8 jx + Power Stick ou ctre 8 jx SFC US ou jap: 2 500 F. Julien LETOMBE, 58, rue de l'Ysieux, 95270 Chaulmontel. Tél.: (01-1) 34.71.29.75.

Vds jx MD: Axe II: 250 F. AfterB II: 200 F. M. Jackson: 250 F. Wonderboy V: 300 F. ou éch. Giorgio REGNI, 46, CRS de l'Abbe Lanusse, 47400 Tonneins. Tél.: 53.79.78.78.

Vds sur MD Populous: 250 F. Street of Rage: 280 F. Sword of Vermilion: 290 F. YS3: 290 F. Rolling Thunder II: 280 F. Alain LEVILL, 10, rue du Port, 92110 Clichy-la-Garenne. Tél.: (01-1) 47.30.12.62.

Vds MD: 700 F + 2 jx (Street of Rage, Quack Shot, Arnaud BOUZINAC, rue de la Voldy, 69290 St-Denis-lès-Dilivres. Tél.: 78.44.85.22.

Vds MD + 4 jx + adapt. jpx MD ss gar. Sébastien LARUE, 5, rue Emile Zola, 08120 Bogny-sur-Meuse. Tél.: 24.32.14.77.

Vds jx MD Attack sur 686: 250 F. Arnaud SAINT MAXENT, 8, rue Lurgat, Les Houchettes, 62009 Arras. Tél.: 21.23.24.27.

Vds jx MD Hellfire et Lakers VS Celtic: 25 Eswat sur MD Jap.: 100 F. Vincent SALES 74.33.93.29.

Vds MD + 2 man. + Th. Force 3 + Sonic + Rage, the. Px: 2 000 F. Alban PONS, 48, rue la Croix St Pierre, 91190 Bri-sur-Yvette. Tél.: (01-1) 60.12.50.35.

Vds MD franc. (ss gar.) + 2 joya + (Tazmania, S. Monaco GP, Kid Chameleon, 2 300 F. Hervé SAS, 33, rue Gardebois, Rosny-sous-Bois. Tél.: (01-1) 46.55.73.33.

Vds MD + 2 man. + 14 jx + revues the: 48 (Poss. vis éd.) Guillaume BERTIN, 55, rue de Benne d'Orves, 92140 Clamart. Tél.: (01-1) 48.44.81.75.

Vds MD Franc. + 9 jx (Sonic, ST. of Rage, Hockey) ou éch. ctre Super Famicom + jx: Joëlle SIMON, La Bas Tour St-Catherine, 2, Palmet. Tél.: 56.72.15.82.

Vds MD à 150 F. Star Control, Abrahams Tan. Of Vermilion, Columbia. Didier RANDOT, 1, Robert Delaunay, 94000 Créteil. Tél.: (01-1) 43.77.55.46.

Vds MD Franc. + 2 man. + 2 jx: 700 F. G. de A. et Altered Beast. Franck GDDAUD, 42, rue l'Idéal, 93140 Bondy. Tél.: (01-1) 48.48.40.40.

Vds MD + man. + 2 jx + magazines Sept: 1 000 F. Renaud MATTEI, Les Gontis, rue d. 13240 Septèmes-les-Vallons. Tél.: 91.51.70.73.

Vds MD + 2 man. + Pro 1 + 8 jx (Sonic, Don Street of Rage...): 2 700 F. René SAIDAM, 54, rue Achille Testelin, 59200 Tourcoing. Tél.: 20.78.85.06.

Vds MD franc. + 5 jx + 2 man. Sonic, Don TF3, Astrom, Abilaster Bie et Not. the. Th. MIRAMITE, 38, av. Ernest Reyer, 75014 Pa. Tél.: (01-1) 45.39.75.20.

Vds Immortal sur MD franc. avec liv. Juv. servi.: 400 F ou éch. ctre Robocod. J.-J. BESSE, 9, av. de Condorcet, 33185 Le Helle. Tél.: 56.34.80.14.

Vds MD franc. + 7 jx + man. + adapt.: 2 000 F. AN IGUELLE, 3, av. René Fonck, 75019 Paris. Tél.: (01-1) 42.38.22.70.

Vds MD (jap.) + 2 man. + 8 jx Sonic, Quackshot Super Monaco GP, Ghouls et Ghosts etc.: 2 200 F. Patrick ALLANIC, 2, place de la Seine, 9610 Terevy.

Vds jx Nes Gun Smoke, Dble Dragon 1 et 2 etc...
200 F pce + livre gratuit. Franckie Bourgalet.
Tél.: 26.05.87.02.

Vds Nes tbe + 2 jx + 1 jeu au choix (Tic et Tac, World Wrestling sa gr... 500 F. Laurent GAULIER, 4, cité des Couronnettes, 50170 Pontorson. Tél.: 33.60.00.75.

Vds 3 jx Nes: Top Gun 2, Super of Road et TMHT 1. Px à déb. Sébastien ROISSARD, 185, rue du Grand Mont, 73200 Albertville. Tél.: 79.32.38.97.

Vds Nes + pist. + Duck Hunt + Wildgun Man: 600 F à déb. Cédric CHOUVALE, 3, allée Lullin, 77400 St-Thibault. Tél.: (16-1) 64.30.98.18.

Vds Nes + 12 jx + 1 600 F. Frédéric GATTA. Tél.: 75.49.22.56.

Vds Nes + 3 jx (Ddragon II, Megaman II, Tortues): 900 F. David JANSEN, Les Mimosa 1, Bat. Aleyon, av. Fernand Gasselin, 13600 La Clot. Tél.: 42.08.09.91.

Vds jx Nes: Zelda I, DDragon 1, TMHT, Punch Out, Section 2... px: 200 F. Munji pr à déb. Kessende SAUMTALLV, 2, Manoir de Denouval, 79570 Andrézy. Tél.: (16-1) 38.70.60.75.

Vds Nes + zapper + man. + 1 jeu: 400 F. Vds jeux: 180 F pce. Fabrice DUSSOLIN, 1, allée des Fourgères, 93340 Le Raincy. Tél.: (16-1) 43.91.81.48.

Vds jx Nes Farnadux, Link, Dble Dragon II, Snake, TMHT, Dragonball, etc... px: 150 F pce. Christophe SEMICHON, 13, rue Adèle, 93350 Villemonble. Tél.: (16-1) 45.28.12.54.

Vds Nes + 4 jx Tortues, Megaman 2, Section 2, California Games: 1 000 F + guide. Edwin BOM, 10, résidence Les Gros Saules, 41000 St Sulpice. Tél.: 54.42.24.05.

Vds Nes + pist. + 2 man. + jx (SMB1, 3, Mega M2, Tic-Tac, Castlevania 2, Dragon Ball, Gaoi). Px: 2 000 F. Xavier AVERGNAC, 27, av. de St Laurent, 12130 St Geniez d'Olt. Tél.: 85.70.42.29.

Vds Nes + adapt. + 10 jx: 1 600 F ou cbr super Graf + 2 jx Régis RICHARD, 4, place Charles Richet, 93330 Neuilly-sur-Seine. Tél.: (16-1) 43.08.35.59.

Vds Nes + Gremlins 2 + Tortues 1 + Boulder Dash: 1 000 F. Jean-Michel SPINETTI, Le Moulin Maive, 04260. Tél.: 92.88.35.82.

Vds Goal: 200 F. Zelda: 160 F ou les 2: 380 F ou éch. les 2 cbr Ddragon II ou Kico ou Hyper Soccer Konami. Olivier GUILLERMAIN, 17, rue des Rois, 38200 Tignes. Tél.: 54.24.52.47.

Vds Nes + 7 jx tbe: 2 000 F. Ach jx GG: 200 F. Mélanie PRIMAULT, rés. Voltaire, 9, rue du 11 Novembre 1918, 84300 Villers-M. Tél.: (16-1) 49.30.01.79.

Vds G. Goblin, Trojan, Wizzards et Warriors, Super Off Road, Pro Wrestling: 140 F pce. José DA SILVA, 8, rue du 8 Mai 1945, 77130 Montesson. Tél.: (16-1) 64.32.38.38, ap. 18 h.

Vds jx Nes: 160 F. Bionic Commando, Tortues, Rescue, Lolo, Off Road, DDragon, Tyrone TIEZ, 13, allée de la Carrelle 78112 Fourqueux. Tél.: (16-1) 39.73.91.34.

Vds Nes + 9 jx + pist. tbe: 1 500 F. Waldo MEDILLI, 2, allée des Spontinika, cité Gagarine, 93700 Orancy. Tél.: (16-1) 49.37.89.55.

Vds Nes + 10 jx ou éch. Super Nes + 3 jx (F-Zero). Px: 2 000 F. Alfredo FERREBEUF, 21, rue de l'Avenir, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél.: (16-1) 47.94.32.26.

Vds Nes + zapper + 2 Joy + Joy Adv. + 10 jx: 400 F. Gila SOLAGES, 4, av. Amédée Borrel, 34370 Cazouls-les-Béziers. Tél.: 67.93.88.41.

Vds Nes + 12 jx + Nes adv. tbe px: 15 000 F. Kevin FAGNANT, 69 a, av. de Vilas, 6980 Laroche-en-Ardenne. Belgique. Tél.: 084.41.10.08.

Vds Nes + Zapper + 6 jx Tortues, Megaman, Ice-Hockey, Mario, Rypar, Duck Hunt: 1 000 F. Ludovic PAYET, 32 bis, rue des Vallées, 91800 Brunoy. Tél.: (16-1) 60.46.39.73.

Vds Nes + 6 jx (SMB1, 2, 3, Zelda 1, 2, DDragon 2): 1 000 F. Tbe: Stéphane REGAZZ, 3, rue des Robinsons, 77176 Savigny le Temple. Tél.: (16-1) 60.63.45.25.

Vds jx Nes (Tiger Moth, Days in Thunder, Soccer, etc...): 200 F ou 100 F. Tbe: Julie BUTON, 58, rue de la Brigade, 67150 Gers Gerstheim. Tél.: 88.98.35.88.

Vds Nes SMB3: 200 F. S. Off Road: 200 F. Batman: 200 F. Simpson: 150 F. Rina: 100 F ou cbr jx MD. Guillaume LEUCAT, 91, rue Lamarck, 75018 Paris.

Vds player one N. 7, 9, 6, 4, 3 et Pin's collection N. 1, 3. Px: 60 F. Roger FARIA, 8, rue Maurice Bellemain, 69006 Lyon. Tél.: 78.38.48.05.

Vds Nes + 15 jx + 2 man. + pist. Px: 1 800 F. Christian RIGAL, 157, chemin de St Salade Ponsan, 31400 Toulouse. Tél.: 81.53.37.48, après 18 h.

Vds pour Nes, Metal Gear et Castl: 2 390 F. ou 200 F pce, éch. cbr SMB2. Franck BOUCHER, 241, rue de l'Argoat, 29880 Plouven. Tél.: 98.40.85.49.

Vds Nes + 6 jx + 2 man. Le ti. 100 F. David RICHARD, 33 bis, bd Maréchal Foch, 93330 Neuilly/Marne. Tél.: (16-1) 43.06.00.30.

Vds Nes + SMB + DH: 500 F. Jx: 800 F. Vds MS1 + 1 jeu au choix: 350 F + 3 jx: 250 F. Vds jx SF Soccer. 390 F. Stéphane ROS, 5, rue François Rabelais, 84000 Avignon. Tél.: 90.89.54.57.

Vds Rypar, Gumshoe, Ironsword, Ghost'n'Goblins, Dble Dribble de 140 F + 200 F. Gauthier CLAUDE, 17, rue de l'Église, 50700 Valognes. Tél.: 33.40.17.56.

Vds Nes + pist. + Nes Adv. + 14 jx: 800 F + 200 F. Florent BRASSIER, 16, rue du Château, 83670 La Cerdre. Tél.: 71.78.55.70.

Vds Nes + 5 jx TMHT, Megaman, Balman, Metroid, Robocop: 1 200 F. Port compris. Franck LE PALEG, 5, allée Bauchant, 37200 Tours. Tél.: 47.28.33.87.

Vds Nes + 5 jx + 2 man. Batman, Robocop, Shadow Warriors. Tbe: 700 F. Romain BALLAT, 11, Richardière, 38410 Uriège. Tél.: 76.89.52.16.

Vds jx MD. Immortal: 190 F. S. Nintendo. R. Type, Tennis, Soccer. 290 F pce. Guillaume ROUSSET, 2, rue Pasteur, 98300 Caluire au Cuir. Tél.: 78.30.02.87.

Vds ou éch. Tortues ou Robocop. Vds Flightrip 2 ou éch. cbr 2. Nicolas GALEMO, 35, rue Jean Louis Balzac, 83900 St-Seyne-sur-Mer. Tél.: 94.08.13.88.

Vds Nes + 2 man. + 4 jx (TMHT, Megaman 2, Zelda, Swords and Serpents): 1 200 F. Mathieu MARRIN, 1, rue du Villa, 77520 Mors en Montois. Tél.: (16-1) 84.01.33.16.

Vds Nes + Mario 3, Tortues, Punch Out, bas prix ou éch. cbr MD. Jean-Marie MELGARD, 138, route de Villenoble, 93140 Bondy. Tél.: (16-1) 48.48.53.87.

Vds Nes + zapper + 7 jx Dble Dragon 2, Kabuki Star Wars: 1 500 F à déb. Gregory GAUTRON, 10, rés. des Thibaudières, 37210 Parçay Meslay.

Vds Nes + 8 jx (SMB3, Batman, Zelda 1, 2...) + zapper + Nes Adv. Tbe: 2 000 F. Thomas GRANGER, 22, av. Jean Jaurès, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél.: 74.21.53.74.

Vds Nes + 3 jx + pist. + 2 man. 1 600 F + 800 F. (jx: sport, br) Agathe WIDLES, 76, rue des Frères Deiga, 81800 Galliac. Tél.: 63.41.02.61.

Vds Gonnies II + Donkey Kong II à 150 F pce + Metroid: 150 F. Cédric BOURGOT, 10, rue Henri Barbasse, 59292 Saint-Hilaire-les-Croix. Tél.: 27.79.70.08.

Vds Nes + 7 jx + Zapper (SMB2 et 3, Batman) etc... Px: 1 700 F. Jérémie GIL, rue Alphonse Daudet, Grés de Toussille, 84500 Bollène. Tél.: 90.40.12.51.

Vds Ddragons II. 215 F. In Tortues: 190 F. Laurent PAGNIER, 50, rue Jean Lebas, 59185 Aubercourt. Tél.: 27.82.61.80.

Vds éch. ach jx Super Nintendo fran. jap. US et jx Nec. Px: 80 à 200 F. Ozy KIDDOCHIM, 11, allée Georges Rouault, 75020 Paris. Tél.: (16-1) 43.68.63.89.

Vds Nes + 5 jx + 1 200 F. Vds SMS II + 2 jx: 500 F. Rudy CARMEL, 1, rue de Reims, 69130 Aikirch. Tél.: 89.40.94.34.

Vds Nes + 2 man tbe ss gr. Olivier CARRASCO, 22, rue des Rossignols, 91130 Ris-Orangis. Tél.: (16-1) 69.06.85.83.

Vds Nes + 5 jx + 1 200 F ou K7: 200 F pce. Nes + 1 jeu: 400 F. Laurent MARCHEAN, 7, bd Frédéric Mistral, 64000 Perpignan. Tél.: 88.67.22.00.

Vds Nes + 2 man. + 8 jx (tbe) px: 1 000 F ou jx: 200 F pce. Christian DIAZ, 16, rue du 11 Novembre, 93700 Orancy. Tél.: (16-1) 48.31.48.20.

Vds Nes + 2 man. + Zapper + Joys + SMB3 + Zelda + Soccer + 2 jx: 1 490 F. Tbe. Cédric LAPARRE, 12, lot. Bourin Simon, 33450 St-Sulpice et Cameryac. Tél.: 56.30.85.86.

Vds ou éch. Kung Fu (150 F) ou cbr Megaman 2. Cyril OOMES, 6, rue du Champ-Gavras, 71400 Aubin. Tél.: 85.86.13.87.

Vds Nes + 11 jx: 1 000 F. Willy GOURSOLLE, 88, rue de Stalingrad, 44600 Saint-Nazaire. Tél.: 40.22.23.14.

Vds Nes + 9 jx (SMB1 et II, III, IV, Castlevania, Bubble Bobble...) bon état: 2 000 F. David DUBOIS, 16, rue de Blanquette, 65380 Banyuls Des Assers. Tél.: 68.21.78.86.

Vds Nes + 4 jx (SMB3, TMHT, Off Road, Blades of Steel): 1 200 F. Gregory COLLETTE, 7, rue des Mimosa, 57730 Macheren. Tél.: 87.92.88.83.

Vds Nes + pist. + 2 man. + 2 jx bon état: 650 F. Sébastien THOMAS, Le Signarin, 99400 Denica. Tél.: 74.67.95.14.

Vds jx California Games et TMHT, tbe: 250 F pce ou éch. cbr 8. Master, SMB2 etc... Frédéric BOIREAU, 16, rue Marcelin Boule, 15080 Aurillac. Tél.: 71.49.89.08. N.B.

Vds Nes + SMB1 + Duck Hunt cbr GG + Columns + adapt. sect. Alexandre ALCARAZ, 34, rue Savorgnan de Brazza, 13700 Marignane. Tél.: 42.88.48.29.

Vds Nes + TMHT + SMB3 + Steelball: 950 F. Yann DAVID. Tél.: 98.87.53.58.

Vds Nes + 5 jx Super Mario, Pinball, Megaman 1 et 2, Zelda: 1 135 F. Yvanis BOURGAA, 6, rue A. Moisan, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 43.21.81.34.

Vds Nes + 5 jx Mario 3, Megaman 2, Top Gun: 600 F. Stéphane DOUGHE, 2, square de l'Artemois, b81, Georges V, 78510 Maurepas. Tél.: (16-1) 30.51.01.82.

Vds Nes + 4 jx (SMB3, DDragon 2 etc...) + 2 man: 700 F. Pierre-Laurent BALLEJO, 6, moulin de la Nitière, 44240 Sucé/Erdre. Tél.: 40.77.75.64.

Vds Nes + 2 man. + Joys: 250 F. 50 jx 100 à 300 F. Patrice FONT, 51, av. de la Libération, 94100 St-Maur. Tél.: (16-1) 48.99.93.42.

Vds Nes + 3 jx (Shadow warriors, World Cup, Mario Bros 2): 600 F. David CLEMENCEAU, 31, chemin de l'Arabeque, 95600 Cergy. Tél.: (16-1) 30.38.16.02.

Vds Nes + 1 jeu + 3 man.: 600 F. SMB2, 3, Batman: 270 F. MM2: 300 F. GutsM: 230 F. S. Quest S-Key: 220 F. Lionel PETITJEAN, 13, chemin des Perrières, 44700 Orvault. Tél.: 40.04.79.40.

Vds Nes tbe + pist. + man. + 9 jx px: 2 500 F. Mickaël CALON, Porte 4, 544, allée d'Auvergne, 82200 Boulogne-sur-Mer. Tél.: 21.80.99.73.

Vds Nes + 7 jx (Kick Off, Roller Games, etc...) + Nes Max + Nes Four + bis + revues px: 2 000 F. Stéphane ANSART, 18, rue Auguste Laroux, 62670 Mazingarbe. Tél.: 21.72.57.32.

Vds Mario II et Zelda II px: 400 F ou 200 F pce. Catherine GBALLOU, 10, chemin Paul Valéry, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél.: 72.04.88.19.

Vds Nes 100 F (Tels, Super off Road, Rush'n Attack, Track and Field II, etc.). Peter BRITTEFF, 11, Ferme du Temple, 91130 Ris-Orangis. Tél.: (16-1) 88.08.33.18.

Vds jx Nes: Robocop, Obal, Top Gun, Soccer. Px: 800 F le ti. Jean-Paul FILIPPI, Les Piquarottes, 69300 Mion. Tél.: 93.57.84.81.

Vds jx Nes. Day of Thunder. III: 250 F. Ludovic DURAND, La Boquerrière, 44170 Abbaretz. Tél.: 40.87.09.38.

Vds Nes + 6 jx + Nes Adv. + pist. px à déb. Antoine THEAU, 2, rue de Pully, 62300 Joinville. Tél.: 25.94.33.38.

Vds Nes tbe + Mario 3: 450 F. 1 pin's au choix en cadeau Lionel HABIB, 85, bd Pasteur, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 43.29.82.86.

Vds Nes + 6 jx (Mario 1, 2) px: 1 400 F. Gregory GISLARD, 17, rue du 14^e Hussards, 61000 Alençon. Tél.: 33.28.73.97.

Vds jx Nes et ou zapper neut. Tortues, World Cup. Px: 199 F le jeu. Zapper: 150 F. Alexis LOPATO, Les Rocailles Segny, 81170 Gex. Tél.: 50.41.44.04.

Vds Nes + 7 jx + 2 man. + Nes Adv. + zapper. Px: 1 500 F à déb. ou éch. cbr nec + 3 à 8 jx. Philippe LAURIER, 7, rue Rebeles, 91370 Verrières le Buisson. Tél.: (16-1) 60.11.39.93.

Vds Nes + 4 jx (S. Mario 3, World Cup, Blades of Steel, Donkey Kong 3): 1 000 F. François TRIPHON, 9, rue des Cèdres, 99950 Chassieu. Tél.: 78.90.26.72.

Vds jx Wrecking Crew: 125 F ou éch. cbr Megaman ou Chev. du Zodiaque. Benoît KOGUT-KUBIAK, 41, rue Ringard, 62820 Libercourt. Tél.: 21.74.32.87. Répondre.

Vds Nes + Robocop + Castlevania + Mario 3: 1 300 F ou Nes + n'importe quel jeu. Stéphane NOË, 95, chemin de Penhort, 29000 Quimper. Tél.: 98.95.34.08.

Vds jx Nes Zelda: 200 F. SMB 3: 270 F. Pistolet + jx Duck Hunt: 300 F. Robot + jx Gyronite: 400 F. Sébastien CHAIGNEAU, 18, allée des Myosotis, 38610 Gieres. Tél.: 78.88.48.77.

Vds jx Nes (Metroid, TMHT, Wizard et Warrior, Super Off Road, Gost'n Goblins) px: 150 à 200 F. Aurélien BULTEZ, 3, rue J.B. Catella, 28110 Nyons. Tél.: 75.26.18.22.

Vds jx Nes (US). Acrasfer, F. Fantasy 2, Sim City, Un Squadron (AR 86), FH Fight: 300 F. Chris SLOAN, 31, chemin de l'Arval, 78430 Louveciennes. Tél.: (16-1) 30.82.08.29.

Vds Nes + pist. + 6 jx (Batman, Gremi 2, etc...) + livres Tbe: 1 650 F. Jérôme DURAND, 33, rue Montgolfier, 89100 Villeurbanne. Tél.: 78.85.27.14.

Vds Nes tbe + 7 jx (Tic et Tac, etc...) à déb. Nicolas FOURNIER, 7, impasse des Moutons Rouges, 42200 Sorbiers. Tél.: 77.53.36.39.

Vds Nes + 2 man. + pist. + 11 jx. Px: 2 500 F ou vds sp. Julien CHAYOLLEAU, chemin du Vieux Moulin, 34190 Gignac. Tél.: 67.57.69.33.

Vds jx Nes: Zelda 1, 2, Mario 1, 2, 3, Castlevania, Tetris, Vincent FRECAUT, 24, rue de Mario, 67140 Wolpuy. Tél.: 67.33.27.43.

Vds 5 jx Nes tbe (Mario 1, 2, Zelda 1, Farnadux, Rad Racer). Px: 100 F pce. Nicolas LOUBET, 23, rue Saint Bruno, 31000 Toulouse. Tél.: 81.22.83.05.

Vds 6 jx 200 F pce + 2 000 F pce + 3 jx 150 F pce pour Nes. Cécile PARENTI, 11, rue Henri de Bérux, 60200 Compiègne. Tél.: (16-1) 44.40.10.88. Poste 122.

Vds sur Nes Dble Dribble 200 F. Alexis TATARD, 15, av. des Platanes, 95720 La Mennil Aubry. Tél.: (16-1) 34.71.13.40.

Vds Nes + 10 jx (Stars Wars, Solar...) 1 000 F. Marc VALENTIN, 50, rue Moivre, 78160 Le Chesnay. Tél.: (16-1) 38.84.84.10.

Vds jx Nes: Farnadux, S. Serv, Section 2 (200 F) Batman, SMB3 (250 F) Gadius, Metroid (150 F). Bati SICHET, 94, rue Emile Gabory, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél.: 81.37.89.89.

Vds Salamander Gadius 2 et Mario 2: 300 F ou 200 F pce. Georges GERMAIN, 3, allée Jules Verne, 93300 Clichy-sous-Bois.

Vds Nes + 7 jx: Zelda II, T et Fil, Duck Tales, Black Manta, Bayou Billy, Goonies II, Kary Warrior. Nicolas DESGUY, 25, av. Jeanne d'Arc, 62520 Le Touquet. Tél.: 21.05.37.09.

Vds Nes + 12 jx + 2 man. + pist.: 4 000 F. (Mario 1, 2, 3: World Cup: Simpson...). Julien PASSETTE, 4, allée André Le Maître, 37200 Tours Montjoyeux. Tél.: 47.27.08.39.

Vds Nes + 4 jx (Mario 3, Zelda 2) + 2 man. + pist.: 1 200 F ou éch. cbr MD + 1 à 2 jx. Philippe POGAM, 34, rue de la Moesardière, 44210 Pornic. Tél.: 40.82.33.97.

Vds Nes + 3 jx: 350 F ou éch. cbr GG + 1 jeu. Pascal PRUNETTA, Tour Montmorency, rés. du Parc, 95130 Franceville. Tél.: (16-1) 34.14.59.21.

Vds jx Nes tbe (Kabuki: 250 F. Chip'n'Dale: 300 F. Coora Triangle: 220 F. Air Wolf: 150 F). Régis VALERY, 3, la Batterie, 44118 La Chevrolière. Tél.: 40.04.38.80.

Vds Nes + 5 jx + pist.: 900 F. Ach S. Nintendo. Benjamin RIOS, Chemin de Repentance, La Pastourelle 291, 13160 Aix-en-Provence. Tél.: 42.86.17.57.

Vds K7 Nes 200 F (Gauntlet 2 et Snake Rattle n Roll). Tony PERIN, La Garette, 78270 Seneval. Tél.: 49.35.96.60.

Vds jx Nes de 200 à 300 F (TMHT, Mario 3, Zelda, etc...). Raphaël PILLET, 89, route de Pierre Leves, 85300 Soullans. Tél.: 81.35.13.19.

Vds Nes + 2 man. + Zap. + Nes Adv. + jx Mario 1, Duck Hunt, Duck Hunt: 200 F. Spy vs Spy, Skatle. III jx Bt: 3 000 F. Sylvain CLERIC, III, av. Grandclement, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél.: 78.80.30.30.

Vds Nes + Joy + Turbles + Shadow Gate. Tels: 1 200 F ou jx sp.: 400 F. Eric ROUSSEAU, 8, bd du Centre Notre Dame LmVds. 13015 Marseille. Tél.: 91.51.84.84.

Vds jx Nes: Solitaire, DDragon 2: 200 F px: 1 470 F. N15 QuickJoy: 75 F. Marc ALLAPORT, 6, guineu, 24400 Mussidan. Tél.: 53.81.21.25.

Vds jx Nes: Simon's Quest, Mario 1, Red Grk Bayou-81, Duck Hunt: 200 F pce. Zapper. 150 F. David ALMENDRA, 3, rue Jacques le clo, 78260 Guyencourt. Tél.: (jx Vds LE-Ver.

Vds Nes (80) + zapper (91) + 18 jx (SMB 1, 2, Zelda 1 et 2). Tbe px: 2 000 F. Olivier MULEX, chemin de Plainevie, 69360 Commes. Tél.: 72.24.63.66.

Vds 9 jx Nes de 150 à 250 F ou 1 500 F. Florent GALICE, 28, rue Babuty, 74100 Annix. Tél.: 50.38.17.71.

Vds jx Nes. Megaman II, Zelda I et II, Dble Dragon II, Robo Warrior: 200 F pce. Zapper. TEAU, 17, place de Gaulle, 17480 Le Chêne d'Oléron. Tél.: 48.47.71.00.

Vds jx Nes: Castlevania 3 USA: 500 F. Royal LEPLANOIS, 1, rue de Belfort, 11800 Amilly. Tél.: 98.46.83.26.

Vds K7 Nes: 220 F. Metal Gear, Stealth II, Chrystelle FROIDEPORT, rue F. Maurice, I Tulles, 18100 Tulle. Tél.: 55.88.17.78.

Vds Nes + Mario 1, 3 + Rade R. + Life Force: 850 F ou sp. Yvanic PULIN, 13-16, Damp d'Esuregard, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél.: (16-1) 38.18.04.53.

Vds Nes + pist. + 9 jx (Batman, Robowarrior) px: 2 800 F ou 250 F le jx. Jonathan GOLOWIN, 3, quat Rondo, 36100 Vienne. Tél.: 74.78.04.4.

Vds 3 jx Nes (Duck Tales, The Legend of Zelda, The Battle Of Olympus) px: 500 F ou 200 F. Laetitia GABRIELLI, 3, rue Lécia Rouzard, 92180 Meudon. Tél.: 48.28.06.93.

Vds Nes + zapper + 2 jx. Duck Hunt, Mario 1 px: 700 F. Catherine QUARE, Domaine Duolnet, Rte de Rans, 13490 Jouques. Tél.: 42.63.77.94.

Vds Nes + 2 man. + zapper + SMB1, 3, Duckl + Ghost Buster. Px: 800 F. Jérôme CARRON, 69, rue Jean Jaurès, 69370 Mons en Bared. Tél.: 20.04.72.78.

Vds Nes + 2 man. + 11 jx. D

Vds jx Nes. Megamane II, Bayou Byli, Duck Tales
200 F. pce. La It : 450 F. Elie ZABDOUN, 36, rue
des Surcouf, 92380 Garches. Tél. : (16-
1) 47.41.87.89.

Vds Nes + SMB + Duck Hunt + pist. Px : 500 F
ou éch. ctre MD + 1 jeu. Vds jx Nes dès 150 F.
Bruno SATTI, Les Mouradons, 13122 Vantierren.
Tél. : 42.82.22.

Vds Game Genie pour Nes : 490 F. Sébastien
LE-TALBODEC, 5, rue de Bourgogne, 94400
Voy. Tél. : (16-1) 45.73.05.59.

Vds Nes + Mario 1 + Tortues 1 : 500 F. Olivier
DUFOURVINGNE, av. du Vercors, 28120 Mont-
lier. Tél. : 75.59.80.31.

Vds Nes + 3 man. (2 sans fil et Nes adv.) + 3 jx
+ pist. Px : 1 000 F. Alexandre CHENAOUY, 4,
av. du Docteur Roux, 06200 Nice.
Tél. : 93.03.05.88.

Vds Nes + 4 jx. Mario 3, TMHT, Shadow Galm,
Rush'n Attack. Px : 1 200 F. Romain DELAMAR-
LUDÉ, 2, lot de Pont Royal, 13370 Malletmort.
Tél. : 80.56.15.31.

Vds Nes + 5 jx (Life Force, Illible Bobbie,
Dragon, Mario2) px : 1 200 F. ou vds ssp. Arnold
LEGAR, 17, allée Flora Tristan, 22000 Saint-
Brieuc. Tél. : 86.78.51.61.

Vds Nes + pist. + 86 jx. Mario 1,2,3; Robocop,
DOZ. px : 2 200 F. Stéphane MOULIN, 183, rés.
du Lac, 94470 Boissy-St-Léger. Tél. : (16-
1) 40.95.28.53.

Vds Nes + zapper + 10 jx + Nes Max : 2 500 F.
TBE Eric MOMBOUTYRAU, 5, place des Etangs,
93400 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-
1) 40.88.41.22.

Vds 7 jx Nes (Zelda 2, Life Force, etc.) + Nes +
accès Tbe. Frédéric RABIER, 3, rue du Bicente-
naire, 24750 Champagnol. Tél. : 53.04.62.32.

Vds Nes + zapper + 10 jx (SMB 1, 2, 3; TMHT,
Zelda 2). Px : 1 900 F. TBE. Pascal GADU,
Tél. : 94.30.65.14.

Vds Nes + Mario, Duck Hunt + pist. + 2 man.
px : 450 à 500 F. Mickael CLAVE, quartier Les
Rolands, 26120 Combavin. Tél. : 75.59.85.73.

Vds Nes + 13 K7 + zapper + Mag Nin. Px :
3 000 F. Alexandre SLGMA, 24, rue Jean-
Jacques Rousseau, 91100 Corbeil. Tél. : (16-
1) 94.98.34.42.

Vds Nes + pist. + 9 jx. Probot Tector, Zelda,
Mario 2, Air Wolf etc... px : 1 500 F. Jean-Marie
GERBAUD, 37, rue Charles Flaque, 94500
Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-
1) 46.86.99.28.

Vds Nes + 5 jx lbe px : 2 000 F. Batman, Zelda 2,
TMHT 2, SMB2, etc... Laurent LE BRUN, 35, rue
des Bids, 93240 Stains. Tél. : (16-
1) 46.28.14.32.

Vds Nes + smb. + 5 jx + lbe rgt (Super NES3),
Batman, Top Gun. Px : 1 500 F. Stéphane CHAR-
BIT, 17, rds. Les Roses Rouges, 94600 Villejuif.
Tél. : (16-1) 46.87.77.93.

Vds Soccer SFC + 6 K7 Nes (Lunarpool, Tic et
Tac, SM82, Tetris...) de 200 à 300 F. Bruno
PAUCHAUD, 21, rue Pierre Leroux, 93100 Mon-
tesson. Tél. : 79.29.77.01.

Vds Nes + 13 jx : SMB1, 2 et 3, Zelda 1, Super Off
Road : 3 000 F. Ou éch. ctre MD. François
GIRARD BUISSON, 2, La Puz du Loup, 33240
Cudillat en France. Tél. : 57.58.13.69.

Vds Nes + access. + 17 jx, px à déb. Jean-Paul
WLOGARCZYK, 12, les Prés du Corf, 69131
Roussies. Tél. : 27.65.35.78.

Vds Nes + 20 jx (Tic et Tac, Dream Master,
Simpson, etc...) Px : 3 500 F. Vie ssp. poss. Jean
LLANES, 11/53, allée des Demoiselles d'An-
gion, 92000 Nanterre. Tél. : (16-
1) 47.78.80.47.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx. TMHT, DOZ, Castel2 :
750 F. Muriel GUYAR, 58, rue Doudeauville,
75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.19.30.

Vds Nes + 7 K7 + 2 man. + zapper + Nutry
Games Caddy : 1 500 F. Ou éch. ctre S.Nes + jeu
+ 2 man. Aurélien SABLONNIERE, 38, chemin
du Lois Paven, 95300 Pontoise. Tél. : (16-
1) 20.73.92.

Vds jx Nes Rad Gravity : 250 F. Jeu GB Fish
Dude : 150 F. Christophe NEAU, 137, rue Ober-
kampf, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.09.93.

Vds Nes + 3 jx + 3 man. (1 turbo) px à déb. :
900 F. François LABAUME, 33, Mont de Bon-
neil, 02400 Chateau-Thierry. Tél. : 23.02.88.70.

Vds Nes + 12 jx. Px : 1 800 F. Vds GB + 10 jx :
1 000 F. Philippe BARNIER, 314, rue Bour-
gogne, 45000 Orléans. Tél. : 38.53.76.08.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 6 jx (Mario 1, 2,
Zelda, Castel...) Px : 1 700 F. François PAPOM.
Tél. : (16-1) 60.08.04.42.

Vds Nes + 5 jx et une compil. de 122 jx : 2 200 F.
Anthony CROCHET, Tournebride, 44680 Sainte-
Pazanne. Tél. : 40.02.73.95.

Vds Nes + 5 jx (DOZ + SMB3 + Super Off Road
+ SMB1 + Duck Hunt) + pist. : 1 200 F. Maxime
MOUYER, 7, Bois St Pierre, 62260 Auchel.
Tél. : 21.26.83.63.

Vds 3 jx Nes tbe (emb. et notice) Blade of Steel,
etc... px : 100 F. pce. François FALEMPIN, 23,
rue D. Paul Cestanet, 33200 Bordeaux.
Tél. : 58.97.01.70.

Vds Nes + World Cup + Top Gun + Dble Dragon
+ Megaman + Blade of Steel + WWF. Px :
1 200 F. Philippe BUIVAN, 3, rue Delveron,
94000 Paris. Tél. : 58.32.39.31.

Vds jx Nes de 150 à 250 F. ou éch. ctre Super Nes
franç. + adapt. universel. David MUMSTER, 13,
rue François Couperin, 76000 Rouen.
Tél. : 33.81.73.57.

Vds sur Nes SMB3 : 300 F. Zelda 1 et 2, Megaman
1 et 2, World Cup, SOS Fantôme 2, Bayou Billy :
200 F. Sylvain BURDIAT, 69, chemin de la
Merthe, 13016 Marseille. Tél. : 91.46.07.36.

Vds SMB1 + Duck Hunt : 200 F. + TMHT 1 :
250 F. peu servi. Deborah MORIEL, 30, rue des
Fontaines, 57290 Farnack. Tél. : 62.67.18.00.

Vds ou éch. 20 jx Nes : 200 F. pce + zapper et
Rob : 200 F. Cher. Batman F. Zero. Joli VOLPI, 1,
rue Conio, 13014 Marseille. Tél. : 91.58.25.45.

Vds Nes + 2 man. + 12 jx (Megaman 2, SMB1,
Zelda 1 et 2, Dble Dragon 2, Goonies 2) px :
2 500 F. Alexis BIGAY, 18, bd des Belges,
69006 Lyon. Tél. : 78.69.33.52.

Vds Nes + zapper + 5 jx (DOZ, Roller Games,
Tennis, Ghost'n'Goblins, Mario 1). Px : 650 F.
Benoit BARRIAC, Les Martyrs Saint Julien du
Puy, 61440 Lezroc. Tél. : 63.34.82.32.

Vds Nes + 3 man. + pist. + 5 jx : 700 F à déb. ou
cote GG + 3 jx minimum. Vincent DESAOSIERS,
3 bis, Colbert, 92160 Antony. Tél. : (16-
1) 46.86.37.86.

Vds jx sur NES : Zelda + Rygar + Dragonball +
Kid Icarus + Duck Hunt : 600 F à déb. Rosalie
MBUYER, 17, allée des Pavillons, 93130 Noisy-
le-Sec. Tél. : (16-1) 48.50.15.24.

Vds Nes + 8 jx + zapper : 2 000 F. Jérôme
ESPIEUSSAS, 151, rue des Templiers, 92280
Marcy l'Etoile. Tél. : 78.44.29.92.

Vds Nes : 250 F sans jx. Thomas ROUGER, 11,
rue Jules Ferry, 92200 Courmelles.
Tél. : 23.74.98.26. après 19 h.

Vds jx Nes : Batman : 100 F ou Track et Field 2 :
100 F. Matthieu MOLES, 18, rue du Général
Malletier, 75016 Paris. Tél. : (16-
1) 45.20.82.12.

Vds Nes : 400 F + 17 jx (Tic et Tac, Mario 1, 2 et
3, Duck Tales, Tortues 1 et 2) px : 4 500 F à déb.
Jean-Paul WLOGARCZYK, 12, Les Prés du Corf,
69131 Roussies. Tél. : 27.65.35.78.

Vds Nes + 4 jx. Live Force, Rad Racer, Rush'n
Attack, DDragon 1 : 2 320 F. Jérôme ANZIAN, 44,
rue de la Convention, 69600 Oulline Lyon.
Tél. : 72.39.07.61.

Vds Nes + 7 jx : 1 300 F. Vds GB + 8 jx : 1 700 F.
Vincent RAY, 34, rue d'Orléans, 69100 Villeur-
banne.

Vds Nes + Mario 1 et 2 + Duck Hunt + 2 man. +
pist. : 1 000 F. Christophe VALLADE, 6, rue de la
Cartonnerie, 46330 Filay Malesherbes.
Tél. : 38.34.84.30.

Vds sur Nes joy VS Spy, Punch Out, Ghost'n'G-
blins et Duck Tales : 250 F pce ou 450 F les 2.
Rémi BERKADAC, 3, rue Jean de la Fontaine,
44000 Nantes. Tél. : 40.73.27.08.

Vds jx Nes 150 à 200. SMB1, DDragon, Robocop,
Megaman 1 et 2, + 18 autres. Jean-François
RIVIERE, 28, place de la République, 90000
Corbeil. Tél. : 22.98.94.48.

Vds sur Nes 20 jx : 2 000 F à déb. Michel MAN-
CA, 60, allée des Pinsans, 45220 St Germain
des Prés.

Vds Nes + zapper + 2 man. + 3 jx : SMB1, Duck
Hunt, Bionic Commando : 700 F. Xavier VALLET,
chemin du Perrot Grantat, 40270 Cazères/
Adour. Tél. : 58.52.21.31.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : 900 F à déb. Vds Gread
Football : 110 F. Belkacem MIA, 407, cité Brune,
62119 Douges. Tél. : 21.20.84.82.

Vds Nes + 2 man. + 3 jx : SMB3, Dragon Ninja,
TMHT. III : 1 200 F. Thomas GRAMIER, lot 6,
Les Baignades Provençales, 13124 Peypin.
Tél. : 42.72.24.80.

GROUPE Séquence news

n°1
du jeu Vidéo

Les Spécialistes News et Imports

Chaque mois

Toutes les News

Tous les Imports

Toutes les Marques

Tous les Accessoires

Tous les Prix Bests

Enfin,
Tout Quoi !...

SEGA

ATARI

NEC

Nintendo
SNK

Séquence news
7, cours Gambetta
Tél : 78-60-33-60

LYON

Séquence news
21, Place Viarme
Tél : 40-35-42-42

NANTES

Séquence news
4, rue Léopante
Tél : 93-92-62-20

NICE

Séquence news
10, rue Noël Balay
Tél : 37-36-33-26

CHARTRES

Séquence news
Rue Conseil Général 18
Tél : 022/ 781-44-55

GENEVE

Séquence news
4, Pl Napoléon (Gal Empire)
Tél : 51-36-15-25

La Roche
Sur Yon

Séquence news
3, rue du Puits Mauger
Tél : 99-31-11-26

RENNES

GAME BOY

Vds jx GB Robocop px: 200 F. + not. et bte Laurent RISSÉ, 35, rue Principale, 57330 Hettange Grande Escherange. Tél.: 82.50.63.59.

Vds GB + 4 jx (Tetris, Spiderman, Robocop, Dble Dragon) + 8 piles px: 1 000 F. Gilles GUYADER, Radané Ménéguégnan, 29300 Quimperlé. Tél.: 98.98.12.13.

Vds ■ + 6 jx: 1 000 F. Ech. ctre 400 + 1 jeu. Clément TRICART, 12, rue Canton, 92170 Vanves. Tél.: (16-1) 46.44.70.70.

Vds GB + 3 jx + batteries adapt.: 800 F. bte. Mehdi GUILLERMIN, 7, rue du Moulin Joly, 75011 Paris. Tél.: (16-1) 48.05.51.72.

Vds sur ■: Batman, Gremlins 2, Mario, Dble Dragon... 150 F pce ou éch. ctre GG ou jx MD. Grégory VIGUIER, 31, av. de Valdivia, 81450 Le Garrie. Tél.: 83.38.51.83.

Vds 27 jx GB: 1 500 F. Jérôme PETROM, 29, rue d'Avron, 78020 Paris. Tél.: (16-1) 40.09.70.22.

Vds GB + 5 jx: 800 F. Vds Lynx + California et Road Blaster: 700 ou 800 F. Ludovic GIRARD, 2R, Bourg l'Évêque, 35000 Rennes. Tél.: 99.33.03.09.

Vds GB + 9 jx (Simpsons, Mario, Castlevania, RC Proam, Dble Dragon, Batman, etc.) px: 1 300 F. Thomas SEGERS, 41, rue de la Côte Fleurie, 77000 Les 2 Jumeaux. Tél.: (16-1) 64.35.97.71.

Vds GB + 8 jx (Megaman, Robocop, Tetris...) 1 500 F. Ech. ctre GG. Nicolas BURKLER, 47, Les Hauts de St-Jasme, 06740 Châteaufort-de-Grasse. Tél.: 93.42.70.20.

Vds GB bte + 10 jx: 1 800 F. Vds jx GB 150 F pce. Vds GB libéré: 545 F. Philippe DAMOY, 13, place de la Liberté, 28200 Brest. Tél.: 98.48.03.47.

Vds GB + écoute + câble link + light Master + Tetris + Fortress of Fear + btes: 700 F. David COSSARD, La Raimbaudière, 49310 Saint-Paul-du-Bois. Tél.: 41.75.02.82.

Vds GB + 7 jx bte: 1 100 F ou éch. ctre GG + 3 jx. Ech. jx SFC. Benoît LAGRENE, 10 bis, rue de Blois, 45100 St-AY. Tél.: 38.88.82.46. après 19 h.

Vds jx GB: Dyna-Blaster: 180 F. Dble Dragon: 230 F. Vincent SASMAYOUX, 20, bd de la Libération, 94300 Vincennes. ■: (16-1) 43.28.00.17.

Vds GB + 8 jx (Batman, Gargoyles's Quest, Hook, Solarstriker, ■) 1 800 F. Julien HUMBERT, 21, rue de la Patrice, 25420 Voujeaucourt. Tél.: 81.90.43.25.

Vds 4 jx ■ (Mario Land, Dble Dragon II, Blade ■ Steal): Px: 150 F pce. Donation MALLE, Telmont ■ Hilaire, 83440 La Rozaie. Tél.: 61.90.20.34.

Vds GB + 8 jx (S.Mario, Duck Tales, Golf, Othello, Chopteur 2, Radar Mission, etc.) px: 1 000 F. Alexandre CHANTELOU, 14, av. Auguste Renoir, 78160 Marly-le-Roi. Tél.: (16-1) 39.58.98.48.

Vds GB + 2 jx (Serpent, Tetris): 500 F. Nicolas MAMARBAUX, 7, rue Edmond Guillot, 75015 Paris. Tél.: (16-1) 47.63.91.26.

Vds WWF 1 + Castlevania 1 + The Hunt For Red October + Les Simpsons: Px: 125 F pce. Marc BASSEPORTE, 12, rue Blaise, 31500 Toulouse. Tél.: 61.26.30.54.

Vds GB + 1 jeu (Turrican) bte: 490 F. Christophe PERRATON, 3, Etang de la Motte, 35500 Saint-Denis. Tél.: 99.84.62.82.

Vds 10 jx GB: 50 à 125 F. Vds Lynx + 3 jx: 700 F. Vds 12 jx MD: 100 à 275 F. Étienne BESCOND, 25, rue Marie Stuart, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél.: (16-1) 30.61.12.99.

Vds ■ + écoute + câble + 3 jx (Tetris, Duck Tales, Mario Land) + Light Boy + sacoches. Guillaume LE BRUN, 100 bis, rue d'Orléans, 45380 La Chapelle-St-Mesmin. Tél.: 38.43.85.63.

Vds ■ + accés. + 6 jx (Duck Tales, World Cup, F1 Race, TMNT) bte: 1 000 F. Stéphane DAU-CHY, 85, rue de Flandre, 75019 Paris. Tél.: (16-1) 40.38.24.41.

Vds GB + 2 jx + câble link: 500 F. Vds C64 + drive 1540 + imprim. MPS 801 + ■ + Dataset: 1 000 F. Amaury DE MENTEN, La Fresnaye Rouillon, 89158 Filaines-laz-Morlagne. Tél.: 27.26.84.01.

Vds GB neuve + 6 jx + loupe: 800 F + sacoches. ■ à déb. Franck FILLION, 10, allée de la Nove Bossard, 77600 Chelles. Tél.: (16-1) 64.28.09.55.

Vds jx GB Spiderman, Garboy Quest: 130 F pce ou les 2: 230 F. Clément DELARUE, 8 bis, rue de St Pryvé, 45750 Orléans. Tél.: 38.86.22.63.

Vds jx GB: Garboy Quest, Super Kick Off, etc... ou éch. Jean-Pierre FLACIERE, rue de l'Eglise Comblanchien, 21700 Nuits-St-Georges. Tél.: 80.82.96.30.

Vds GB + 7 jx: 1 290 F. Laurent LARQUEY, 37, rue G.Pétri, 92700 Colombes. Tél.: (16-1) 47.86.15.30.

Vds jx GB World Cup, Paperboy: 160 F pce + Game Link: 80 F. Séverine LACHUER, 202, rue de Saint Cyr, 69009 Lyon. Tél.: 78.83.37.22.

Vds GB + 7 jx (Dble Dragon, WWF...) 1 200 F à déb. Laurent DELCAMPE, 9, rue des Grands Camps, 02700 Tergnier. Tél.: 23.57.55.12.

Vds GB + 3 jx: 900 F. Nicolas DATICHE, 9, allée Bauchard, 37200 Tours. Tél.: 47.27.28.62.

Vds GB complète + 8 jx (Megaman, Opération C., Solomon, Clut, Roger Rabbit): Px à déb. Clément PARTISOTTI, 29, rue de la Franche, 77580 Bois-le-Roi. Tél.: (16-1) 60.69.57.88.

Vds jx GB Fortress of Fear: 150 F. + bte et notice. Loïc L'EQUILBEC, 16, rue Léon Lelou, 82880 Port-A-Vendin. Tél.: 21.69.46.78.

Vds jx GB et ■ SF. Jérôme BENOIST, 2, rue Mauvaisville, 81200 Argentan. Tél.: 33.36.61.96.

Vds GB + tetris + Duck Tales + Bble Bble + écoute + câble link: 750 F. Marc DELLA MUS-SEA, 36, le Ruisseau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél.: (16-1) 60.83.42.25.

Vds jx GB: F1 Race, World Cup, Pac-Man, Tennis: 150 F pce. Maxime BONIN, 21, rue Edith Piaf, 71100 Chalon-sur-Saône. Tél.: 85.48.28.91.

Vds GB + 8 jx (Ninja, Shadows, Dble Dragon, Super Mario, RC pro AM): 1 500 F. + Game Light + sacoches. Jérôme NEUMANN, 15, allée Chenevaux, 59650 Villeneuve d'Ascq Nord. Tél.: 20.87.01.36.

Vds GB + tetris: 350 F. 8 jx: Dble Dragon, Nemesis, Fof Fear: 1 000 F pce. GB + 9 jx: 1 000 F. Olivier THOMAS, 105, av. Charles Gide, 04270 Le Kremlin Biotre. Tél.: (16-1) 46.70.09.79.

Vds jx GB (Bugs Bunny, Super Mario Land...) 200 F. Benoît BRIAND, 18, rue O'Neil, 44100 Nantes. Tél.: 40.46.30.56.

Vds GB + jx + antichoc. px à déb. Thibaut GARCIN, 6, rue du Général Pershing, 7, domaine de Picardie, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.66.03.78.

Vds jx GB: Dble Dragon 2, Chessmaster. Px: 170 F et 120 F. Julien DEMARD, 29, rue de la Boatière, 69280 St-Denis-les-Ollières. Tél.: 78.44.67.21.

Vds GB + 8 jx (Mickey, Simpsons, Duck Tales, Paperboy, Tetris...) ou éch. ctre S.Nintendo. Jean-Christophe DUN, 56390 La Pommeraye Colpo. Tél.: 97.68.87.34.

Vds GB + tetris: 390 F. RC pro AM: 130 F. North Star Ken: 150 F. Eric PETIN, 42, rue de l'Égalité, 32000 Auch. Tél.: 82.05.62.19.

Vds Megaman 2: 200 F. Tortues: 100 F. Mathieu CLEMENT, Essartienne, 70100 Gray. Tél.: 84.87.40.14.

Vds jx GB: 110 F pce. Duck Tales, ■ Race, Simpsons, Gremlins 2, etc... Frédéric PREVOST, 10, rue Pierre Gourdault, 75013 Paris. Tél.: (16-1) 45.89.71.29.

Vds ou éch. GB + 5 jx ctre GG + 2 jx. Px: 1 200 F. William MAIRESSÉ, Lesay, 14770 Saint-Jean-le-Blanc. Tél.: 31.89.88.61.

Vds éch. GB + 10 jx bte: 1 600 F ctre 5 jx SFC. Cédric BALLOPIN, 50, rue Carnot, 94700 Maisons-Alfort. Tél.: (16-1) 43.78.95.90.

Vds GB bte + 4 jx (Tetris, Dble Dragon + Case Boy) px: 850 F. David THOMAS, 5, rue du Coteau, 91380 Epinay-sur-Orge. Tél.: (16-1) 64.48.09.45.

Vds GB bte + tetris + Case Boy: 450 F. Jx: Pro AM: 120 F. Spider: 90 F. Thibault RIVIERE, 10, rue du Parc, 24000 Périgueux.

Vds jeu GB Spiderman: 100 F. Thibaud MAR-DAZI. Tél.: 89.54.05.08.

Vds GB + light Boy + tetris + Simpsons + écoute. px: 750 F ou éch. ctre Nes + jx. Michel BRUN, 2, rue Eugène Delacroix, 69250 Halluin. Tél.: 20.23.71.23.

Vds GB + 4 jx (Tortues, Motocross Maniac, King Of The Zoo) px: 1 300 F. Romain SOUFFLET, 44, rue du Mesnil, 02210 Razet-St-Albin. Tél.: 23.71.01.37.

Vds GB + sacoches + tetris + Batman + World Cup + Kung Fu Master + câble link + écoute. px: 750 F. Christophe CHATELIN, 3, rue Régis Renard, 86130 St-Georges-les-Baillieux. Tél.: 49.52.99.10.

Vds GB + tetris + Super Mario Land The px: 700 F. Samuel GUERIER, 40, rue de Bezaux, 92400 Courbevoie. Tél.: (16-1) 47.88.55.20.

Vds jx GB Mario, TMNT, Castlevania, GohsBuster, Gremlins, Robocop, Duck Tales, Dble Dragon J de 100 à 150 F. Samuel MELCHOR, 2, rue Landrie, 38100 Grenoble. Tél.: 76.25.14.20.

Vds jx GB: Batman: 250 F. Skate or Die: 230 F. Laurent LANGLUS, Le Bourg, 61250 Nouilly-le-Buisson. Tél.: 33.27.32.67.

Vds GB + 6 jx (F1 Race, Super Mario Land, Gargoyles's Quest...) bte: 800 F. Sylvain LE CHEVALIER, 18, rds. Les Grands Hauts-Bois, 50800 Villeneuve-les-Poëles. Tél.: 33.61.15.39.

Vds ■ + 7 jx + adapt. + Game Link: 1 300 FF. (400 F.) Bernard SANTOUX, 6, chemin des 2 Communes, 1228 Thônex, Suisse. Tél.: 19.41.22.348.90.29.

Vds 7 jx GB (Dble Dragon II, Tetris, F1 Race...) 150 F pce + mallette (50 F.) + adapt. (50 F.) ou le 1: 1 000 F. Christian DE GRUTER, 24, rue de Luxembourg, L-5364 Schreissig, Luxembourg. Tél.: 352.35.86.87.

Vds GB + 3 jx Tetris, Gremlins 2, Mickey: 700 F. Sébastien CAJAL, 6, impasse des Primavera, 77080 Collégien. Tél.: (16-1) 60.05.41.77.

Vds jx GB: F. of Percia, Battle Juice, Dynablast, Star Trek, Bble Bble: 150 à 200 F. Régis FAVARÉ, Le Fraysse Bas, 82200 Molac. Tél.: 63.04.99.50.

Vds GB + 4 jx + loupe + câble + écoute: 850 F. Sébastien VOLANT, 50, rue Camille Pélissier, 93800 Aulnay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.89.78.85.

Vds Dragon/Lair sur GB: 150 F. Christophe MA-RIGNOL, 6, place du Moustier, 92210 Saint-Cloud. Tél.: (16-1) 49.11.13.76.

Vds GB bte + 2 jx: 400 F. Vds bte px: 150 F pce. Accu: 200 F. Game light: 75 F. FRID, 8, rue Richaud, 78000 Versailles. Tél.: (16-1) 39.51.04.45.

Vds GB + 9 jx px à déb. Julien LECHON, 25, rue Saint-Macaire, 79000 Mont. Tél.: 49.28.36.81.

Vds GB + tetris: 500 F ou jx à 150 F ou GB + 6 jx + access.: 1 100 F. Romain LACROIX, 58, rue de l'Abbe Sta, 82185 Fréthou. Tél.: 21.82.95.40.

Vds jx GB (Gremlins, Mario) bte bte px. Vds jx Nes: CO2 Simmon Quest. Yohann TOUDERT, rue du Champ de Foire, 17770 Brizambour. Tél.: 46.95.98.78.

Vds Robocop, Rescue of Princess, Bblette: 150 F pce. Timothée BUTERTRE, 29, quai de Prague, 45100 Orléans. Tél.: 38.86.59.44.

Vds GB complète + 6 jx: 800 F. Nicolas SAN-CHÉZ, Lieu dit Barment, 31530 Montaligut-sur-Save. Tél.: 81.25.78.56.

Vds GB + ■ jx + light Boy + sacoches + protection: 1 500 F. Vincent SWIDERSKI, 13, rue de Mareuil, 77600 Quincy-Voisins. Tél.: (16-1) 64.63.18.22.

Vds GB + 3 jx Super Mario, Batman, Alleyway: 300 F ou éch. ctre Vincent LEBADREZ, 15, rue du Président Boumer, 78120 Brébouillet. Tél.: (16-1) 34.83.97.41.

Vds GB + 5 jx (Tetris, Tortues, etc.) + Mega-man + Batman) + notice + bte) px: 900 F à déb. TBE. Cyrille FOLLEAU, 12, impasse de Metz, 93200 Saint-Denis. Tél.: (16-1) 48.27.29.81.

Vds GB complète + 6 jx (SM, F1 Race, Bugs B, etc...) px: 1 000 F. Jérôme WIZEMANN, 27 bis, rue Etienne-Péroux, 78000 Maisons-Laffitte. Tél.: (16-1) 38.62.42.94.

Vds 5 jx GB Dragon l'air, Bugs Bunny 2, Duck Tales, Badn Rad Mr Chin's. Px: 100 à 150 F. Alexis BENATAR, 3, allée des Néphrures, 93220 Gagny. Tél.: (16-1) 43.81.03.84.

Vds GB + 4 piles + écoute + cordon: 400 F. Jean-Charles GUILLET, 18, rue Boeme Dard, 44230 Saint-Sébastien-sur-Loire. Tél.: 40.80.07.07.

Vds GB + 15 jx + loupe: 1 700 F. François TERRAS, chemin de Solera, Vitis France, 64890 Mouguerra. Tél.: 59.31.53.84.

Vds GB + 5 jx (P.Type, WWF) + light Boy + sacoches: 1 350 F. Thomas VEYRES, quartier Bonnat, 48120 Saint-Aubin. Tél.: 86.21.58.78. H.Repas.

Vds jx GB Gremlins: 150 SF. Dina Blasteur: 100 F. Robocop: 100 F. Brice FINSOIN, La Bail-lobière, 37320 Essres. Tél.: 47.65.78.55.

Vds GB + 5 jx (Dble Dragon, Mario, Bugs...) 1 000 F. Clément LE BERGE, quartier Neuton, 28800 Ecoles. Tél.: 75.80.64.23. après 18 h.

Vds jx (Mario Land) + light boy + loupe: 350 F. Laurent BRUN, 1/46, rue Rochambeau, 57000 Metz. Tél.: 67.32.73.02.

Vds GB + écoute + câble link + light Master + Tetris + 1 jeu: 850 F. David COSSARD, La Raimbaudière, 49310 Saint-Paul-du-Bois. Tél.: 41.75.02.62.

Vds GB + 5 jx Mememis, Gremlins 2, Tetris, Navy Seals, Radar Mission: 800 F. Edouard GUILBERT, 39, rue Michel Ange, 75016 Paris. Tél.: (16-1) 46.51.53.21.

Vds 19 jx sur GB: Dble Dragon 1 et 2, Spiderman, Dr Mario, Hunt of Red October... Jean DELPRAT, ■ Bourg, 24240 Sigoules. Tél.: 53.58.44.11.

Vds K7 GB Dragon's Lair: 150 F. Roger Rabbl: 120 F. Altered Space: 150 F. Megaman: 130 F. Vincent JOLY, 7, place Jean Moulin, 38000 Grenoble.

Vds GB + 4 jx bte: 1 000 F ou éch. ctre GG. Jean-Philippe BLANCHARD, 37, av. de Solnin, 71800 Paray-le-Monial. Tél.: 85.81.51.90.

Vds GB + 5 jx (Duck Tales, Mario Land, Solar Striker...) + bte de rgt: 850 F. Louis MAR-CONNET, 38, rue du Clos de Beauvais, 48080 Bouchemains. Tél.: 41.77.23.22.

Vds GB + 7 jx: WWF, Foot, Batman, Bugs B, Hockey, Tetris. Jean RAMIN, 14, rue du Terras, 08450 Saint-Martin-Vésubie. Tél.: 93.03.23.97.

Vds 3 jx GB: 150 F pce. Vds jx Nintendo de 200 à 300 F. Pierre ZADOK, 146, av. des Champs Elysées, 75008 Paris. Tél.: (16-1) 43.59.48.11.

Vds GB + Prot-GB + Tetris: 400 F. SML: 100 F. Castlevania: 100 F. Romain VERHASSET, Les Garmignues, 94210 St-Denis. Tél.: 90.66.08.85.

Vds GB + 6 jx: 1 000 F. Batman, Mario Land, Robocop, North Star Ken, etc... Philippe GAR-NIER. Tél.: 38.53.78.08.

Vds GB + 4 jx (R.Type, Super Mario): 900 F. ou éch. ctre GG. Jérôme SCHMUTZ, 58, rue de Larry, 67060. Tél.: 67.31.28.57.

Vds GB (Tetris, écoute) + 1 jeu: 650 F. Vds jx GB (Dble Dragon, Duck Tales): 175 F. ou le 1: 1 350 F. Sébastien LE CORRE, 73, av. Foch, 78300 Poissy. Tél.: (16-1) 39.79.38.71.

Vds GB + 7 jx (Bugs Bunny, World Cup...) 1 050 F ou éch. ctre 3 ■ Nes (Chevaliers du Zodiaque), Franck GUILLEARD, 11, lot de la Grande Confrère, 27630 Guichainville. Tél.: 32.37.90.82.

Vds GB + 7 jx (Jeu, Jx, etc...) + équip.: 1 100 à 1 200 F. Sébastien JEAN, 42, les Hauts de Chantelieu, 18470 Saint-Michel. Tél.: 45.91.39.72.

Vds GB + 10 jx: 2 000 F. (ou vite sep.) ou éch. ctre GG. Pierre MONTAGNARD, 188, rue Cigales, 94270 Vaires. Tél.: 90.32.10.18.

Vds 4 jx GB: Robocop + World Cup + Bural + Batman: 800 F + Port comète. Vds jx Nes Gauntlet 2: 200 F. Lionel MOUNIER, Hôtel Serr-Palais, 38880 Les Deux Alpes. Tél.: 78.80.58.33.

Vds 5 jx GB (btes): 600 F ou 730 F pce. Nicolas YVOS, 43, rue Beauséjour, 17400 Laguy-sur-Murme. Tél.: (16-1) 80.07.08.25. après 18 h 30.

Vds TMNT sur GB: 100 F. Anthony ROULEAU, La Bajale Caro, 58140 Malesherbes. Tél.: 97.74.64.21.

Vds GB + écoute + Game Light + 10 cartouches px: 1 500 F. Laurent AMOJJO MATTEA, 7, rue de Général Moulin, 93380 Pierrefitte. Tél.: (16-1) 48.23.50.43.

Vds GB + 2 jx (World Cup, Tetris): 500 F. Yann LE NONAK, 12, place des Herbes, 79910 Orgues. Tél.: (16-1) 34.87.36.58.

Vds GB complète + 9 jx: 1 750 F ou sep. ■: 400 F. jx: 150 F. Light: 150 F. Julien PRUD'HOMME, 14, allée Georges Brassens, 45000 St-Paul-de-Brays. Tél.: 38.84.40.79.

Vds GB + 14 jx + loupe + bte + banane: 990 F. David MOTTET, 31, rue Carle Hébert, 92400 Courbevoie. Tél.: (16-1) 47.88.86.59. sauf W.E.

Vds GB + 5 jx (Dble Dragon, Mario, Bugs...) 1 000 F. Clément LE BERGE, quartier Neuton, 28800 Ecoles. Tél.: 75.80.64.23. après 18 h.

Vds jx (Mario Land) + light boy + loupe: 350 F. Laurent BRUN, 1/46, rue Rochambeau, 57000 Metz. Tél.: 67.32.73.02.

Vds GB + écoute + câble link + light Master + Tetris + 1 jeu: 850 F. David COSSARD, La Raimbaudière, 49310 Saint-Paul-du-Bois. Tél.: 41.75.02.62.

Vds SMS + 7 jx + 3 jys + pist.: 1 000 F. Frédéric GUIBAUD, 78, rue des Grives, 9311 St-Jean d'Ilac. Tél.: 58.68.90.24.

Vds MS + pist. + 11 jx: 1 800 F. 100 à 250 F. K7. Ludovic KARA, 177, av. Françoise Verdu, 61000 Albi. Tél.: 63.54.61.89.

Vds SMS II + ■ jx (Sonic, Altair, Beat, etc.) 900 F ou éch. ctre S. Farmon + 1 jx. Meyer BRUON, 20, paro des Courtilières, 93610 Pantin. Tél.: (16-1) 48.36.37.78.

Vds SMS + 9 jx (Moon, Dble Dragon, etc...) + pist. + laser + 2 man.: 1 400 F. Flavio Nicolai, 24, av. Aristide Briand, 93190 Livry-Gargu. Tél.: (16-1) 43.81.99.71.

Vds MS + 2 man. + 18 jx (Sonic, Asterix, World Boy 3, etc.): 1 500 F. Xavier TRAUPE, 18, rue des Ecoles, 93800 Aulnay-sous-Bois. Tél.: (16-1) 48.78.23.94.

Vds MS + 11 jx (R.Type, Psychic, World Ca Cyborg Hunter, etc.): 1 250 F. Thomas ROGER, 17, av. du Luxembourg, 81480 L'Épau. Tél.: 28.66.98.89.

Vds Chase Hq. Terminator 2, Mario Land, le Seal sur GB px: 175 F ou 200 F pce. Laurent REBOUL, 25, les Fonds Verts, 83220 ■ Prm. Tél.: 94.21.88.97.

Vds GB + 8 jx (Jm., loupe) (bte, sacoches) Tél.: 1 500 F. Laurent MANTENENT, 16, rue du Di-lau, 57940 Rainange. Tél.: 82.56.98.48.

Vds GB + 7 jx + Light Boy: 1 000 F. Vds MD + jx + man. François BOEHRER, 1, place S. Dominique, 69000 Colmar. Tél.: 89.23.71.71.

Vds GB + Tetris: 500 F. Marc Antoine R-LATTRE, 9, allée des ifs, 77240 Cesson. Forêt. Tél.: (16-1) 60.63.15.43.

Vds GB: 400 F + jeu Duck Tales ou Super Ma Land. Px: 500 F ■

Vds SMS + jeu (World games) + 1 man. : 515 F. ou éch. ctre SEX. Mark YOUNESS, 2, rue Amiral Cécile, 78100 Rouen. Tél. : 35.63.87.98.

Vds SMS 2 + Sonic, Spiderman, Chop Litter, Ahmed Best : 1 300 F. Stéphane SEQUIN, Varrelas, 17400 Saint-Jean d'Angely. Tél. : 48.28.33.54.

Vds SMS Out Run : 150 F. California Games : 130 F. Hang On : 25 F. Julien GAD, La Beduinière A.101, 91850 Brailly. Tél. : (15-1) 64.58.57.53.

Vds SMS + 2 man. + Phaser + 11 jx (Sonic, Mickey, R Type, Shinobi, etc...) the px : 2 000 F. Arnaud MASSEX, 8, allée des Cythys, 82130 Gaudin Verolegt. Tél. : 21.41.37.02.

Vds SMS + 2 man. + pist. + 11 jx : 2 000 F. Jérôme LEVIN, La Guyonnière Bat. A3, 13300 Salon de Provence. Tél. : 90.53.12.48.

Vds MS + 3 p. : 550 F. Vds Mes + 5 jx : 800 F. Nicolas CORDIER, 2, rue Principale, 25820 Charbonnières les Sapins. Tél. : 81.59.25.48.

Vds SMS 2 + 3 jx (Asterix, Donald, Moonwalker). Px : 1 000 F. Fabien LOMBARD, 4, place du Cadran, 80000 Auxerre. Tél. : 86.52.73.48.

Vds Sega + 2 pad. : 300 F. 15 jx : 150 F. pce. Poupin : 100 F. JoyStick : 120 F. Frédéric DUMAY, Lal La Tullierie, 39410 Virleau. Tél. : 71.89.23.12.

Vds MS + pist. + 6 jx (Alex Kidd, Sonic, Asterix, Shinobi, Safari Hunt, Hangon) + 1 man. : 1 500 F. Benjamin SOYER, Combe la Bousse, 28800 Vers sur Meuse. Tél. : 79.26.59.13.

Vds Fire and Forget II, G.P Monaco, World Soccer. Frank SAUTO, 8, rue de Wittelheim, 87230 Roschid. Tél. : 88.74.23.73.

Vds MS1 + 2 man. (Slick) + 2 jx (Shinobi + Tennis Ace). Xavier GAUCHER, 18, rue du Marais, 10120 St-Germain. Tél. : 25.75.89.20.

Vds SMS II ss gar. + 4 jx. Px : 800 F. Florent BEAU, Tél. : 79.49.50.28.

Vds SMS II + 2 man. + 6 jx (Sonic, etc...) : 1 000 F. Vds sépare poss. David GARREAU, 138, rue Pasteur, 59320 Haubourdin. Tél. : 20.00.05.80.

Vds SMS I ss gar. + 3 jx : Alex Kidd, Hang On et Asterix. Px : 800 F. Iba, Sylvain NOEL, 27, rue Roux-Solgnal, 69003 Lyon. Tél. : 72.36.92.23.

Vds SMS + Alex Kidd + Shinobi + Fire Forget 2 : 850 F. Cécile DUJARDIN, 272, rue du Petit Pont, 77400 Couilly Pont-aux-Dames. Tél. : (18-1) 80.04.78.78.

Vds SMS 2 + 6 jx. Px : 1 350 F. Odin NOLY, 3, rue Jean Mermoz, 82000 Montauban. Tél. : 83.20.11.32.

Vds SMS 2 + 2 man. + Tire Rapide + Sonic + Retour vers le futur 2 : 900 F. Cécile MARTI, 15, allée des Moulinas, 77178 Nandy. Tél. : (16-1) 84.41.03.80.

Vds SMS + 5 jx + 2 man. + pist. + joy : 1 000 F. François BATTEUX, 8, rue des Fromaines, 81470 Pequeuse. Tél. : (16-1) 84.81.20.88. après 18 h.

Vds SMS + 11 jx + 2 man. : 2 500 F. à déb. (Sonic, Asterix, Pacmania...) Nicolas FOURNIER, 1, square de la Belle Epine, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.26.87.

Vds sur SMS II Ace of Aces : 300 F. et Super Tennis : 100 F. Thomas POURAIN, 18, rue du Général Chemineau, 88170 Neuville-du-Poitou. Tél. : 49.51.21.70.

Vds SMS + 1 jeu : 350 F. SS gar. Benoît QUERE, 3, rue Jean Charcot, 29900 Concarneau. Tél. : 98.97.48.84.

Vds sur Master : Spell Castor, Lord of the Sword, Fire Forget II, Cyborg H, Wonder B.I.I., Ill. Wolf. La B : 1 000 F. ou 200 F. pce. Laurent PONTHEU, Orléans, 17500 Jonzac. Tél. : 46.70.65.74.

Vds SMS + 1 man. Slick et Pad + pist. + 9 K7 (Donald Duck, Moonwalker, Strider...) : 1 100 F. Frank LECANTE, 170, rue Victor Hugo, 98210 Coudouque Branches. Tél. : 28.81.67.34.

Vds SMS + 10 jx. + 2 pad. + 1 joy. Px : 1 400 F. Vds GB + 5 jx ss gar. : 800 F. Laurent GHAYAS-SERU, Chemin des Chênes, 38200 Vienne. Tél. : 74.85.58.28.

Vds SMS1 + 2 man. + 6 jx (dble dragon, Sonic, Mickey, G Ace, Soccer, Choplitter). Px : 1 150 F. Sylvain LOMBART, 28, av. René Darnous, 84500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.85.35.58.

Vds SMS 2 + 3 jx (The Funstons, Psycho Fox, Golden Axe) px : 700 F. Olivier PATRAVE, 48, av. Roger Salengro, 93120 La Courneuve. Tél. : (16-1) 48.37.98.22.

Vds SMS + 8 jx (R Type, SMGP, Hw Champ, Golden Axe, W Cup Italia 90...) Julien DUFOUR, 4, rue des Orfèvres, 41260 La Chaussée-St-Victor. Tél. : 54.78.88.37.

Vds ou éch. Alex, Wonderboys, Asterix, Donald, Sonic, California, Mickey, MS2, Alex + 1 man. : 1 290 F. Nicolas CARRIERE, 14, rue du Général Lesclapier, 78570 Chantoloup. Tél. : (16-1) 39.70.92.09.

Vds SMS + 6 jx (Sonic, Alex Kidd, Wonder boy 3) + pist. : 1 700 F. Gaudier LE SAHN, 22, rue Mattooli, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.82.39.28.

Vds SMS + man. + 2 man. infra rouge + light Phaser + 5 jx : 1 300 F. Christophe JULIEN, 12, chemin de la Forêt, 18000 Asnières-les-Bourges. Tél. : 48.70.52.84.

Vds MS2 + 1 pad. + 6 jx (Sonic, Wonder boy 3, World Cup Italia 90...) 1 500 F. à déb. Adrien MANTELL, 7, rue des 3 Moulins, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.84.70.37.

Vds SMS + Alex Kidd + 8 jx : 1 500 F. Franck DEMOYLODER, 72, rue de Courtaulin, 28200 Châteaudun. Tél. : 37.45.30.61.

Vds SMS + 2 jx (ss gar.) : 950 F. Jean-Denis CAPRON, 88 Morinière, 85280 Laferrière. Tél. : 51.40.89.08.

Vds MD (jap. + 8 man. + 5 p. : Kid Cameleon + Strider, etc... ss gar. : 2 200 F. Alexis NOIRET, 31, rue Pasteur, 33230 Coutras. Tél. : 57.49.25.08.

Vds MSII + 2 man. + 5 jx : Sonic, Asterix, Donald, px : 1 000 F. ou via sép. Xavier GAUCHER, 18, rue du Marais, 10120 Saint-Germain. Tél. : 25.75.89.20.

Vds jx SMS de 200 à 250 F. Asterix, Donald Duck, Sonic, Indiana Jones, Shinobi, Arnaud LE FLOCH, Kervario, 29170 St-Evarzec. Tél. : 98.56.25.74.

Vds SMS + pist. + 2 man. + 14 jx (Olympic gold etc...) px : 4 000 F. Matthieu HARSIS, 5, allée des Tamaris, 78440 Gargenville.

Vds sur SMS : Merces : 270 F. Bubble B, Psycho F, Ace of A, SMGP (220 F.) Light P. + 3 jx 350 F. pce. Cyrille COPIN, 21, rue P. Palmiévi, 45129 Chalette-sur-Loing. Tél. : 38.85.77.24.

Vds Sega + 2 jx. Moonwalker et Wonderboy 3 : 350 F. Yann CHAMBERT, 289, av. St-Jacques de Compostelle, 33810 Cestas. Tél. : 58.21.54.21.

Vds SMS + 15 jx (Sonic, R Type, Mickey, Shadow Dancer...) + 2 pads + bles : 1 600 F. Laurent BENDRES, 79, rue Anatole France, 24100 Bergerac. Tél. : 53.83.35.73.

Vds SMS + pist. + 14 jx (Wonderboy II, Alex Kidd, Ghosbuster, Altered Beast...) : 1 650 F. Nicolas LEMOULT, 87, rue Juliette Adam, 81190 Saur-Yvette. Tél. : (16-1) 84.48.30.47.

Vds SMS + man. + joy + jx : 650 F. Franck DIERER, 4, rue des Bons Volains, 13800 Istres. Tél. : 42.55.08.97.

Vds jx MS : Super Monaco, Doble Dragon, California Games, Thunder Blade : 730 F. Mathieu SAMIN, 13, rue de Thillot, 25480 Pirey. Tél. : 81.50.57.12.

Vds sur SMS : Sonic, Speedball, Powerstrade de 90 à 180 F. ou éch. jx. Stéphane DUSEIGNE, 5, rue des Violettes, 82500 Saint-Martin-au-Leart. Tél. : 21.98.65.81.

Vds SMS 1 + 2 man. + pist. : 1 000 F. Guillaume INDUPAIN, 18, av. Marechal Harlaup, 64130 Naufronsode. Tél. : 59.28.06.05.

Vds SMS + 3 jx. Super Monaco, Golden Axe, Ghosbuster, Ghosts : 1 000 F. Laurence DUTRIEU, 98, rue Romain Rolland, 83260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.32.75.

Vds MS + 5 jx + 2 man. : 700 F. Vds jx (Ultima 4, Shadow Dancer...) de 100 à 200 F. Karol BERTHET, 17, rue Pierre Langeue, 38300 Champagnole. Tél. : 84.52.04.91.

Vds SMS II + Shinobi : 600 F. Wonder boy : 250 F. World Soccer : 250 F. Indiana Jones : 50 F. Moonwalker : 250 F. Grégory SUX, 4, rue d'Henlencourt, 80320 Chaulnes.

Vds jx MS Bank Panic, Hang On, Golden Axe, Galaxy Force, Kung Fu, Oble Hawk : 1 100 F. Gilles OCCHIPINTI, Cité Castalsec, 34120 Pézanas. Tél. : 67.98.81.77.

Vds SMS 1 an + 2 jx (Spiderman, Italia 90) : 600 F. Xavier BAYARD, 302, rue Baribaudi, 69007 Lyon. Tél. : 78.69.13.52.

Vds ou éch. SMS + 8 jx (Sonic) - Control Stick. Ech. ctre S.Nintendo. Frédéric DUNAMEL, Place des Champs de Foire, 37500 Candé-St-Martin. Tél. : 47.95.95.62.

Vds MS + 8 jx + pist. + 2 man. + lunette 3.D (Sonic, Moonwalker...) Px : 1 100 F. Eric FURBATO, 1, square Jean-Paul Sartre, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.78.45.38.

SCORE GAMES

LA VIDEO PASSION

ACHETE

VOS CONSOLES (en parfait état)

- GAME - GEAR
- MEGADRIVE
- GAME BOY
- NEO - GEO
- SUPER-NINTENDO / FAMICOM / NES

"ainsi que la majorité de vos jeux"

ECHANGE

VOS CONSOLES ET JEUX

- N.E.S NINTENDO
- MASTER SYSTEM
- LYNX
- NEC

Voir modalités en magasin ou en appelant
le (1) **43.290.290**

Paiement immédiat en magasin ou
sous 72 heures maxi pour la province.



**17, rue des Ecoles
75005 PARIS**



**Autant de professionnalisme
ou m2, cela donne envie d'être
à la même enseigne.**

Leader européen ■ la distribution de produits et services culturels, ■ Fnac
poursuit son développement dans la commercialisation de produits en micro-
informatique personnelle.

Vendeurs

MICRO-INFORMATIQUE
JEUX VIDÉO
CALCUL TÉLÉPHONIE

LOGICIELS
BUREAUTIQUE

Passionnés de ces produits, amateurs ou spécialistes, vous disposez de bonnes
aptitudes à la vente et appréciez le travail d'équipe. La Fnac encouragera vos
initiatives et votre sens des responsabilités. Ces postes sont à pourvoir sur Paris
et la Région Parisienne.

Pour en savoir plus et poser votre candidature, appelez dès
aujourd'hui le : (1) 42 27 40 27 du lundi ■ vendredi de 9h à 13h
et de 14h à 19h et le samedi : 10h à 13h.



Vds SMS + 5 K7 (Sonic, California 5, Golden Axe) + pist. : 900 F. Frédéric BILLARD, rue de la Gare, 73520 Saint-Béron. Tél. : 78.31.13.11.

Vds MS II + 2 Jeux (Alex, Psychofox) : 550 F. Damien POIRET, rue des Ecoles, 51270 Villeneuve. Tél. : 28.52.83.28.

Vds SMS + 2 man. + pist. + 11 jx : Mickey, Asterix, Cyber, Shinobi etc... px : 1 850 F à déb. Yoann LORENT, rue du Tréport, 80135 Malson Reland. Tél. : 22.29.90.29.

Vds jx MS : Sonic 200 F. Golden Axe : 175 F. Dble Dragon : 175 F. Tansport : 75 F. Ninja : 75 F. Ludovic BARRET, 180, route de Nersac, 16400 La Couronne Charente. Tél. : 46.90.84.91.

Vds SMS : 250 F. 5 jx (Timesoldier, R.Type, etc...) 100 F. pist. : 150 F. Lun30 : 150 F. Frédéric POIRIER, Cité des Ardents, 91220 Breteigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 80.84.31.15.

Vds SMS + 2 jx + pist. + 2 man. the : 400 F. Vds jx divers : Sébastien MAILLY, 63, rue Marcel Pegnot, 59500 Douai. Tél. : 27.88.54.37.

Vds SMS + 5 jx (Wonderboy 2, Dble Dragon 1, Shinobi...) + pist. : 1 600 F. à déb. Florent LEMULLER, 1, rue Claude Debussy, 78300 Boissy-d'Arcy. Tél. : (16-1) 34.60.59.84.

Vds Sega + Sonic + Shinobi + Wonderboy 3 + 2 man. + pist. : 800 F. Benjamin DOLLET, 88, rue Marcel Leclerc, 62100 Calais. Tél. : 21.97.40.35.

Vds MS + man. + 11 jx + pist. : 500 F. Vds jx (Mickey, Sonic, After-B...) Stéphane BANGUION, clos des Gennet, 8, allée des Rosignols, 68780 Toulseu. Tél. : 72.48.01.27.

Vds SMS II + Alex Kidd, III Miracle Word, Merca, The Cyber Shinobi : 600 F. Emmanuel GULET, 1, rue Beaujour, 44800 St-Jean-de-Boisseau.

Vds jx sur MSII (Alex Kidd, High-tech World) : 100 F. E-Swal : 150 F. Transat : 150 F. Laurent BROUILLON, 163, bd Rabateau, 13010 Marseille. Tél. : 81.78.93.20.

Vds SMS Ibe + 10 jx + Joy Px : 800 F. Matthieu MALOT, 8, rue d'Aligre, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.97.01.

Vds 7 jx SMS de 300 à 100 F. Frédéric RAMBAULT, 14, rue Villeneuve, 17138 Pailboreau. Tél. : 47.87.30.11.

Vds SMS + Control Stick + 5c + 2 Intégral : 1 100 F. à déb. Sébastien ELIMENT, Le Château, 09100 St-Amadeu. Tél. : 61.88.88.25.

Vds SMS + 2 control Stick + 18 jx (Basket, Foot, etc...) ou vds sdp. : 2 800 F. Joseph MOLLER, 8, hameau du Russeau, 33400 Talence. Tél. : 56.80.20.77.

Vds SMS + 5 jx (Asterix, Sonic, Mickey...) Ibe ss gar. Px : 1 200 F. Julien RAJAOFERA-LACHIZE, Aux Filitures, 98240 St-Vincent-de-Reins. Tél. : 74.89.80.33.

Vds MS Ibe + 2 man. + 8 jx (E-Swal, Blak belt) + pist. : 1 900 F. Philippe MARTINET, 432, chemin de Grande Oubert, 01700 Beynost. Tél. : 78.55.28.95.

Vds SMS + 7 jx + 2 man. (Sonic, Tennis Ace, Spiderman, etc...) : 1 450 F. David OREAL, 23, Mail Jean-de-Dunela, 28000 Chartres. Tél. : 37.91.00.02.

Vds SMS + 2 jx : Wonderboy 3 et Rambo 3 + pist. : 600 F. Séverine VEDOVATTI, 1, esplanade de Mieux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.22.11.

Vds jx MS (Asterix, Kung Fu, Kidd, Donald Duck, World Cup, Mickey, Pro Wrestling) : 1 200 F. Alexandre LEDUC, 5, rue du Percheur, 60240 Jour-sous-Thelle. Tél. : 44.84.48.04.

Vds SMS + 1 pad + Alex Kidd + Mickey + Sonic. SS gar. : 700 F. Alexandre GOUILLAIN, 21, rue des Chenevières, 27950 Saint-Marcel. Tél. : 32.21.18.45.

Vds Sega + 5 jx (Golden Axe, Shinobi...) + 2 Joy the : 1 000 F. Nicolas COLLET. Tél. : 54.21.21.89.

Vds SMS + 5 jx + Joy Arcade + 1 pad : 1 200 F. Ech. ctre Super Nics Thierry DE RANCOURT, 538, rue de Thizy, 69400 Villefranche-sur-Saône. Tél. : 74.58.74.92.

Vds SMS + 2 pad + 8 jx (Sonic, Mickey, Monaco GP...) : 990 F. Sébastien HANS, 4, rue George Bizet, 91580 Croissy. Tél. : (16-1) 88.83.93.99.

Vds SMS + man + 8 jx : 1 190 F. Vds jx sdp. 150 à 250 F. Grégory HOCHET, Village de Grimesnil, 50130 Outeville. Tél. : 33.94.82.03.

Vds SMS + 5 jx (Tennis, Ace, Cyborg Hunter, World Soccer, etc...) : 950 F. David MARIE, 18, rue de l'Église, 14400 Lantreuil. Tél. : 31.80.12.83.

Vds SMS + 3 jx (A. Kidd, Shinobi, etc...) + emb. : 800 F. ou 150 à 200 F. pce. The. Florent ROUARD, 16, rue des Souchets, 90500 Carantan. Tél. : 93.71.02.02.

Vds SMS de 100 à 200 F. R.Type, Rastan, Submarine Attack, Secret Command, Galaxy Force, Frédéric DUCAZEAU, Maison Pierrelotte, 62420 Labastide-Clairence. Tél. : 58.29.68.88.

Vds MSII + 3 jx Altered Beast, Opération Wolf, Alex Kidd + pist. : 600 F. Eric LHOÏTE, 231, rue de République, 78520 Boos. Tél. : 35.80.84.01.

Vds Sega + 2 man. + joy + 1 jeu : 355 F. Mickey, Donald, Alex Kidd 2, Shinobi : 160 F. pce. Mathias VILART, 1, rue des Erables, 62217 Achicourt. Tél. : 21.58.54.48.

Vds MS2 Alex Kidd + man. : 250 F. + 9 jx (Spider, Psycho...) de 150 F à 200 F ou 1 500 F le tt. Jérôme MEUNIER, 17, rue du Puits Mortel, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.30.98.97.

Vds 15 jx Sega (Super Monaco GP, Sinder, R.Type, Golden Axe, etc...) Faire offre. Jean-Michel THOMAS, 6, rue Roquefort, 31120 Roquefort. Tél. : 61.72.34.82.

Vds SMS 2 + man. : 300 F. Vds jx sega : 200 F. pce. David CARRE, 14, rue Moyrand, 38180 Grenoble. Tél. : 78.54.27.82.

Vds SMS II + man. + jx Altered Beast, Alex Kidd : 850 F. le Grigory CHAUVEAU, 32, rue Saint-Elois, 51340 Vitry-le-François. Tél. : 26.74.22.59.

Vds Golden Axe sur SMS : 150 F. ou éch. ctre Megavideo Show 2, 3, 4. Pierick LECOMTE, Rés. du Parc du Château, 12, rue Octave Longuet, 91170 Viry.

Vds SMS II ss gar. : 250 F. jx. Donald, Sonic, R.Type : de 70 F à 190 F. le Cédric LEFEBVRE, 80, rue de la Butte du Loui, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 84.41.08.02.

Vds SMS + man + 5 jx (The Ninja, Teddy Boy, Grigory COCHET, 13, Grande Rue, 98520 Bruyère. Tél. : (16-1) 38.37.72.44.

Vds SMS + 6 jx (Sega Chess, Sonic, Wonder 3, etc...) : 1 200 F. Laurent TILLOU, Les Evénements, 24430 Coursec. Tél. : 53.04.03.73.

Vds MS + 2 man. + 4 jx (Donald, Alex Kidd, Shadow Dancer, Golden Axe, Warrior) : 500 F. Grigory LAPLASSE, Chemin du Champs Fleurs, 88730 Genay. Tél. : 78.91.28.34.

Vds SMSI + 6 jx : 400 F. Ou éch. ctre GB. Morgan BORDFRAYE, 8, rue Guy Nemer, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 48.44.11.95.

Vds jx MS Ibe : 200 F à 250 F. (Wonder 3, Moon, Shinobi, Phantom Star...) Sylvain ARGENTIÈRE, 19, rue du 11ème aux Dames, 95610 Enghien-les-Bains. Tél. : (16-1) 34.64.23.29.

Vds sur SMS super Kick Off, the px : 250 F à déb. Vds convertisseur Sega sur MD Laurent BOUTCHAU, 16, rue Henri Harvé, 95670 Bezons. Tél. : (16-1) 30.78.33.57.

Vds MS + joy + pist. + 1 jeu : 1 900 F à déb. Vds jx sdp. de 150 F à 250 F. Jérôme BLANCHARD, 1, rue Gounod, 89380 Chazay-d'Azergues. Tél. : 78.43.00.49.

Vds jx SMS (Super Monaco GP, Chessington, etc...) : 200 F. pce. Charles ANTOINE, 3, rue Lamartine, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.38.01.27.

Vds SMS + control Stick + 4 jx + 2 man. : 800 F. Franck AMERAND, 16, rue du Docteur Roux, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.70.88.

Vds SMS + control Stick + Rapid Fire : 800 F. the + 8 jx : 250 F. pce ou le tt. : 2 500 F. Alban BLEMIN, 9, rue du Bourg Boutin, 44490 Le Croisic. Tél. : 40.23.11.03.

Vds SMS + 7 jx + pist. the : 600 F. Mathanell PRALLUS, 3, rue du 11 Novembre, 74100 Annemasse. Tél. : 50.87.28.08.

Vds SMS I + 8 jx : 1 100 F. TBE. Julien BLANC, 14, rue des Lauriers, 83100 Clamont Ferrand. Tél. : 73.37.46.43.

Vds MS + Golden Axe, Shinobi, Psycho, Black Belt, Sonic, D.Dragon, Hang On, Safari Hunt : 895 F. Ruddy ROGERS, 65, Hippolyte Marquis, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.71.89.10.

Vds MS2 Ibe + 1 man. + 5 jx (Asterix, Mickey, Donald, Vigilante + Alex Kidd) + gar. 1 an : 1 790 F. Norbert CATERIN, 7, les Eygalades, 07130 Cornes. Tél. : 75.40.25.28.

Vds SMS + man. + 20 jx + pist. 100 Phaser + lun. 3 D : 3 000 F à déb. Loïc LESAGE, 12, lot La Boulaye, 41200 Millangey. Tél. : 54.96.86.88.

Vds SMS + 2 man. + 9 jx (Asterix, Zillion II, etc...) : 2 150 F. ou le jeu : 100 à 240 F. Vds MS : 300 F. Davy FERRERA. Tél. : 80.45.01.89.

Vds jx SMS : Dble Dragon, Cyber, Shinobi. The : 300 F. pce. 2 jx sur Nes : Dble Dragon, Kung Fu 300 et 100 F. Raphaël MOUENS, Peyrisses, 31420 Aurignac. Tél. : 61.96.90.52.

Vds sur MS : Shinobi, Dble Dragon, Altered Beast, After Burner : 200 F. pce ou 350 F. les 2. ou éch. Kevin SOLAS, 4, rue des Longues Rues, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 80.85.58.49.

Vds K7 SMS : Bole Bole : 170 F. Altered Beast : 150 F. Psycho Fox : 180 F. Enduro Racar : 50 F. Thomas DUCRES, HLM les Cress, Bat. A, 84450 St-Saturnin-les-Arviens. Tél. : 90.22.40.08.

Vds MS + 4 jx (Spiderman, Ace, Shinobi, Global Defense) neuve : 950 F. ou éch. ctre MD. Loïc POEHL, 140, rue Da Paris, 93130 Moisy-le-Sec. Tél. : (16-1) 48.49.55.68.

Vds SMS + Sonic + Alex Kidd + Grand Ghost + 2 man. : 650 F. Charles BORNOT, 18, hameau du Rieux, 42250 Macias. Tél. : 74.87.31.09.

Vds SMS + adapt. + 1 man. (pro) + pist. + 5 jx (Basket, Hang-On...) : 1 000 F. à déb. Frédéric BOURY, Chemin de Balgarey, Ile de la Barthelesse, 84000 Avignon. Tél. : 90.85.49.70.

Vds SMS + 2 man. + control Stick + 14 jx (Sonic, Wonderboy...) : 2 000 F. John NOYALX, 6, rue de Carleigne, 50244 Petit Fay. Tél. : 27.58.43.79.

Vds jx SMS 100 à 250 F. (Wonderboy 3, Moonwalker, Mickey, Alex Kidd) Laurent NYFFENEGGER, 21, rue Salvador Allende, 68600 Outlines. Tél. : 78.51.38.80.

Vds 2 man. : 400 F. Jamais servies. Jonathan MULLER, 8, ferme aux Cloches, 57550 Falck. Tél. : 87.93.17.16.

Vds SMS + 2 man. + 8 jx : 1 800 F. Tony GUMBERTAU, 3, rue Sarah Bernhardt, 33328 Eysines. Tél. : 68.57.65.18.

Vds SMS II : 1 000 F. + 4 jx : Spiderman, Gloutin's Ghosts, Strider, American Pro Football, Michael LOTSORIERE, 85, rue des Arceuses, 73500 Modane. Tél. : 79.05.24.25.

Vds SMS neuve ss gar. + man. + 7 jx : 1 400 F. Frédéric ZASLONA, 5, rue Paul Bart, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.78.28.72.

Vds SMS 2 plus + 3 jx. Alex Kidd, Transal Grand, Volley Ball : 400 F. Sami KHENFER, 16, rue de l'Avenir, 92380 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 48.30.93.41.

Vds 800 F. MS + 2 man. + 3 jx + lunettes 3D. Light Faser. Be. Alexandre TOUNNOIS, 36, av. Henri Barbusse, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.71.75.03.

Vds SMS + 2 pad + phaser + 9 jx. Vds sdp. postale. David SCHACHMANN, 1, chemin du Val du Puits Chaignes, 27120 Pacy-sur-Seine. Tél. : 32.28.06.21.

Vds MS + 2 man. + 8 jx + pist. (Rambo, Tennis Ace...) : 1 300 F. à déb. Grigory GATE, 12 bis, rue des Cordes, 85490 Luçon. Tél. : 51.97.71.59.

Vds ou éch. SMS + 4 jx (2 inc.) ctre 4 jx MD ou GG. Jean-Jacques BOUTINOT, Laurière, 24510 St-Avère. Tél. : 53.23.85.17.

Vds SMS II + pist. + 2 jx (Opération Wolf...) : 590 F. + Donald Duck : 200 F. Arnaud LEJERNE, 85/87, bd Saint-Denis, 38000 Châteauroux. Tél. : 54.22.65.15.

Vds SMS Light Phaser + 17 jx px à déb. ou vds sdp. Olivier MATON, 1, rue des Châlets, 33150 Canon. Tél. : 56.86.58.83.

Vds SMS + 6 jx (Hong On, Black Belt, California Games, etc...) + 2 man. : 1 000 F. Nicolas CHÉVIN, 33, clos de la Maison Blanche, 78310 Coignières. Tél. : (16-1) 34.81.11.47.

Vds SMS + 3 jx px : 1 000 F. Olivier PESSAUD, 27, av. des Fusillés de Châteauroux, 94100 St-Maur-des-Fossés. Tél. : (16-1) 48.85.25.83.

Vds SMS + adapt. sect + Comilux + California Games + 2 jx. pce. 500 F. Olivier DENAMUR, 85400 Arzon-sur-Avant. Tél. : 62.90.32.10 (jx ber.).

Vds jx Lynx. Rygar, Roadmasters et Gauntlet, px : 180 F. pce. Christophe LITIERE, 30, l'Ammandier, 02200 Pommiers. Tél. : 23.73.04.40.

Vds 8 jx Lynx (Road-Gates-Gauntlet-Ninja-Xeno-Shanghai...) val. : 2 330 F. px : 1 300 F. Renan PRUVOST. Tél. : 98.41.50.08.

Lynx II, 500 F + jx Paperboy. Fatih KALICARS-LAM, 38, rue Victor Hugo, 81000 Alençon. Tél. : 33.28.27.28.

Vds Lynx + 13 jx + alimentation, px : 2 000 F. Omerand SOUFFLET, 48, route de Loperhet, 56390 Grand Champ. Tél. : 97.96.78.45.

Vds Lynx 2 + 11 cart (Rygar, Roadmasters...) + piles : Rech + 2 chargeurs rap. Valeur : 4 000 F. px : 1 000 F. David DELOBEL, 8, square des Mariniers, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 80.17.15.34.

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Zaxxon, Gates, California) + sacoches, comilux, pare-soliel, px : 1 000 F. Olivier FILIPPINI, 13, rue des Messageries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 45.23.18.45.

Vds Lynx I + jx : 950 F. vds SMS + jx : 1 200 F. ou éch. ctre PC Engine GT + PC bid. Fabrice MAYAUD, 2, allée des Fougères, 80290 Cauffry. Tél. : 44.73.70.92.

Vds Lynx neuve + 3 jx. Valeur : 2 200 F. px : 1 000 F. avec piles. Alexandre LONGINOTTI, 18, rue de l'Orléan du Bois-St-Estève 88240. Tél. : 68.92.88.70 (N.R.).

DIVERS

Vds PC engines + 7 jx (Cloud Master...) px : 900 F. Grigory PETTIGARE, 23, rue Montora, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.42.52.81.

Vds jx Nec : lste sur demande. Vds Chase HQ sur gameboy. Patrice PHISO, 2, rue Bernard Palissy, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.67.69.

Vds 19 jx (3 SGX) + SGX + offre platine laser audio le tt : 3 500 F. Stéphane KERLEAU, 9, 1er av. Guymener, 95000 La Thuyllay. Tél. : (16-1) 38.88.40.17.

Vds PC engine + 2 man. + Quint + 8 jx : final Match, Super Star Soldier, Populus : 1 200 F. à déb. Niche KASSOUF, 44, rue de Longchamps, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 45.53.71.48.

Vds Coregrax + 7 jx (Raiden, SCI, After Burner III Jackie Chan...) px : 1 800 F. Jarmo MOUREY, Aubrey-Les-Gray. Tél. : 84.32.32.84.

Vds Super CD rom (1 GB rom + 1 supercard) + 1 à 6 jx. Raphaël UNGLUX, 25, rue El Ramdes-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.58.90.

Vds CD, Sup CD, carte sur Nec. Vds Lynx + 8 jx. px : 1 000 F. + pare-soliel. Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74.

Vds Coregrax Ibe + 5 jx (Raiden, Jackie Chan...) Pierre CREACH, Le Pin Mes de Palisse, 30330 Par-Cornaux-Gard. Tél. : 88.82.08.44.

Vds Ninja Garden sur NEC, the. Christian BELLET, 6, rue St-Honoré, 06180 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.58.42.

Vds Spallier house pour Coregrax, px : à déb. Franck CHAZERAULT, 55, rue de Touraine, 28110 Lucé. Tél. : 37.35.18.78.

Vds PC Engine, 50 Hertz + Quint + 3 Joypads + final match Tennis, px : 1 110 F. Florian PAMBRUN, 24, rue Léon Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.

Vds Nec + 2 jx + Final Match Tennis + Chase HQ Ibe : 650 F. vds, ach., éch., jx SFC. Jérémie CORTIAL, Jacques Ucel, 07290 Aubenas. Tél. : 75.37.43.88.

Vds Coregrax + 5 jx R. Type (Gilles, CTC), the (pass. ach. sdp.) le tt : 990 F. Gilles MUYATROU, 21, rue du Gôcher Nève, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.78.19.38.

Vds Coregrax + 5 jx, px : 1 300 F. ou Amiga vds jx 464 K7 III Johann BARRALLOW, 12, rue Georges Sand, 38500 Melran. Tél. : 78.85.62.88.

Ech. vds jx sur coregrax et SGX, chère. Battle Ace Power Drift et R. Type II. Thomas QUEVILLARD, 8 bis av. Adrien, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 34.10.58.08.

Vds Coregrax + Quint + 2 Joy + 6 jx, PCKID2, Final match Tennis, val. : 3 100 F. px : 1 700 F. François GORIS, 4, allée de la haute Salet, 95290 L'Isle-Adam. Tél. : (16-1) 34.69.46.37.

Vds non jx PC Engine, px : 90 F à 150 F. Lukasz JABLONSKI, 75, rue des Corbellières, 27100 Val-de-Rueil. Tél. : 32.59.32.58.

Vds R-Type 1 sur PC Engine, px : 120 F. Patrice KAYLADJIAN, 9, chemin des Saies, 88330 Joncay. Tél. : 78.31.18.82.

Vds PC Engine TBE + 3 jx, px : 800 F. ou éch. ctre SP Nintendo avec ou sans jx + Mégadrive, 3 jx : 800 F. David DUBOIS, 65, rue des Bruyères, 48400 Saint-Céré. Tél. : 65.38.12.80.

Vds Coregrax + 1 jx (Aero Blaster, PCKID II), px : 1 500 F. + GX4000 + 4 jx : 150 F. Yacine VIALON, 13 lotissement des Demeures, 04280 Volonne. Tél. : 92.84.22.18.

Vds non jx (surtout NEC) CD et cartes abonnement. Benjamin NICAISE, 46, route de Savignies, 60000 Beauvais.

Vds PC Engine + 1 jx : 700 F. vds jx PC Engine : 250 F. (Super Star Soldier, Dragon Spirit etc...). Alexis TATAUD, 15, av. des Platanes, 95720 Le-Mesnil-Aubry. Tél. : (16-1) 34.71.13.40.

Vds CD ROM2 NEC + 15 jx, px : 3 000 F. ou éch. ctre Famicom + 5 jx. Boban DJUROVIC, 14, rue des Panayoux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 44.82.07.98.

Vds jx NEC 150 à 200 F. pce FMT Hitthelco, III P47, R Lepuis. Stéphane BURGER, Chenois, 018 Rignieux-le-Franc. Tél. : 74.61.34.13 (ap. 19 h).

Vds, éch. PC Engine + 7 jx, px : 2 000 F. ou éch. Lynx + 6 jx ou ctre GT + 3 jx. Olivier PALAUD, 194 39, bd Philippe Ripert, 83000 Toulon. Tél. : 94.82.27.24.

Vds coregrax 60 Hz neuve + 7 jx (Final Match Tennis...) + 2 Pads + Dbleur, px : 1 600 F. Kamel JAOUADI, 3, rue Louis Loucheur, 6711 Strasbourg. Tél. : 88.79.35.81.

Vds coregrax + 2 jx : 700 F. 3 jx Md Fran. 250 F. Road Rash Quack Shot Mickey, Patrick LUPÉ + Gamarro Bas + 82000 Reailliv. Tél. : 63.93.16.51 ou 83.93.14.80 le soir.

Vds super grafix + 4 jx : Cyber Core, Kickball Hn Spirit, Finalpad, px : 1 900 F. Vincent GOURBUR, 6, clos du Piquart, 33240 Lalande de France. Tél. : 57.98.18.88.

Vds coregrax + 2 manettes + quint + 61 carte, 2 jx CD, px : 4 000 F. Pierre-Marc HNAUD, 40, quai Sully Charities, 12100 Milla. Tél. : 66.60.78.98.

Vds coregrax + 1 Joy + 2 jx : 600 F. vds Mega + 250 V + MC + 5 jx : 500 F. Stéphane AUBOINE, 28, rue de III Montagu, 60240 Fresnoy. Tél. : 42.87.73.65.

Vds SGFX + 2 jx : 1 000 F. vds jx PC Kid II, 150 F. de Garnd

Vds NEC coregtrax + 3 man. (Pro 1) + 4 jr (PC KD 2, FM Tennis, PC 2.1) tbe, px : 1 400 F. Stéphane GRAMON, 13, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quilly. Tél. : 35.73.00.19.

Vds Nec coregtrax, 2 man. (Pro 1) + 4 jr (FM Tennis, PC KD 2, FM Tennis, PC 2.1) tbe, px : 1 400 F. Stéphane GRAMON, 13, rue du Général Foy, 76140 Le Petit-Quilly. Tél. : 35.73.00.19.

Vds SGC + Db + 2 man. + 7 jr (Aero Blaster, 1941, Belle Aca, Jackie Chan, Tiger Hei), px : 1 500 F. Michel FRANCOIS, 32, rue Mario Carra, 81400 Vitry/Seine. Tél. : (16-1) 43.05.80.

Vds coregtrax + 4 jr (Chase HQ, Lode, Plummer, Drop Rock...) val : 2 300 F, px : 1 000 F. Sébastien GUYON, 8, rue des Romarins, 13320 Châteauneuf-les-Marquises. Tél. : 42.79.87.35.

Vds Nec PC Engine + quint. + 3 man. + 3 jr (POD 02, Dead Moon...) val : 2 900 F, px : 1 700 F. Christophe GUZZI, La Croix, 74190 Haute-Villemar-Fleur. Tél. : 50.60.50.45.

Vds SGC + 2 man. + adapt. + 5 jr : Coreights etc... val : 2 900 F, px : 1 700 F. Christophe GUZZI, La Croix, 74190 Haute-Villemar-Fleur. Tél. : 50.60.50.45.

Vds coregtrax + 6 jr : 1 500 F à déb. Christophe DURLOT, 38, rue du centre, 62170 Camilleville-les-Paillettes. Tél. : 21.81.40.82 (ap. 18 h).

Vds C&I jamais servi + Formation Soccer + Core + Core + 0. Wolf, px : 1 390 F. Steve MATHEU, 8, rue Claude Bernard, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.65.26.13.

Vds SGC complète + 2 jr SGC (1941 II GG) : 1 200 F (à déb.) ou éch. (déb. non). Jean-Paul MARCHETTI, La Chamenard, 74140 Moichilly. Tél. : 43.04.52.40.

Vds supergtrax + dbieur + pro 1 + Goulisandgtrax, px : 1 000 F, vds jr coregtrax de 100 à 200 F. Yanny VERPILLOT, 2, rue d'Eauze, 84000 Puy. Tél. : 59.84.30.32.

Shop Vds SFC neuve + 3 jr (S. Mario 4, F-Zéro, Final Fight), px : 2 000 F. Cyril BLANC, 14 lot de Vénus, 94300 Clichy-Mont. Tél. : 80.71.36.27.

Vds Magic Sword sur SFC, px : 450 F. Frédéric QUENA, 5, rue du Grand Logis, 49070 Soue-couze. Tél. : 41.73.16.83.

Vds Adams Family pour SFC, px : 400 F à déb. Anthony KOURA, 18, rue Victor-Hugo, apt. 48, 18200 Saint-Amand Montrons. Tél. : 48.96.18.07.

Vds éch. sur SFC Aera BB (250 F), éch. 2 ELDA3 (200/350) Goulisandgtrax (350 F), Atraciser (250 F). Eric GROSSTEFFAN, Rue de la République, 21100 St-Clément. Tél. : 80.89.91.78.

Vds super Soccer sur s. Nintendo Frit avec notice, px : 270 F. Yannick COUDOUZ, 24, rue du Faubourg St-Nicolas, 77610 Rebais. Tél. : (16-1) 84.20.80.48.

Vds ou éch. jr SFC franc. poss. super Soccer, F. Zéro, Mario, px : 350 F. Pierre COUTIER, 3, rue A. Gaul, 45000 Orléans. Tél. : 23.18.52.84.

Ach. jr SFC (Jap Ame Fr) Vds, F. Zéro (MF, S. Gar), 350 F jr NES : 220 F, Day of Thunder : 250 F. Thomas BIGNOT, 12 allée Jules Verne, 76170 La-Croix-Saint-Clément. Tél. : (16-1) 30.86.44.85.

Vds sur Nintendo, F-Zéro : 380 F à déb. et Mario 4 : 350 F. Cécilia CLERAC, 19, rue Rondo de la Chamille, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.35.69.

Vds jr Famicom Final Figt : 250 F, Battle Blaze : 350 F ou éch. ctre Magic Sword. Fred BAKA, 96, rue Pierre Maudou, 42000 Saint-Etienne. Tél. : 77.93.40.90.

Vds S. Nintendo complète + Mario 4 + S. Tennis + F. Zéro, px : 1 650 F. Jonathan NGUYEN, 37/38, av. Charles Roux, 77340 Pontault Combault. Tél. : (16-1) 64.43.83.97.

Vds jr CGX, Cd Super CD et SFC. Denis LAI, 122, bd Murat, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 40.50.99.22.

Vds jr SFC, R-Type : Darius, px : 275 F; Golf : 250 F; sup. Ghoulis Ngt : 400 F. ou éch. Tél. : 93.37.84.28.

Vds jr SFC : 400 F. Stéphane DAURE, Av. de l'Alsace Municipal, 31800 St-Baudens. Tél. : 01.89.08.87.

Vds jr SFC : Soubalader : 400 F, contra Spirit : 450 F, ou éch. 2 jr : 1 500 F. Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.

Vds jr SFC : Valls; Aleste; Populous; Geomcon... rch. Néo-Géo, px : 1 700 F. Alexander LIVERNEAU, 13, lot le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.

Vds S. Nes + Mario 4 + adapt. S. Nes/Stam Corn + Garant, px : 1 300 F. Jean-Claude SINDA, 22, rue du Char appl. 1252, 31100 Toulouse. Tél. : 61.78.18.83.

Vds sur S. Nintendo Tennis, Fzéro, super Soccer, px : 350 F pce. Stéphane FAUGERE, 3, rue de Ségur, 33290 Parnepuyre. Tél. : 56.95.00.30.

Vds Sur S. Nintendo, super R-Type, px : 380 F, tbe. Stéphane VIGOUROUX, 8, rue de Beaumais, 30000 Nîmes. Tél. : 66.21.25.07.

Vds SFC tte neuve complète + 4 jr (Street Fighter 2, 2 sur 2 à déb. Christophe AVERY, 65, rue du Point N°1 Jour, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 47.61.17.07.

Vds Adam's Family sur S. Nes, tbe (ss emballage), px : 450 F. Sébastien LAMEY, 96, rue Pierre Brassoletta, 83180 Nolsy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.26.18.

Vds S. Nintendo + Mario 4 + F-Zéro + Super Tennis, px : 1 500 F (val : 2 180 F). Eric ETTER, 3, rue Edouard Vaillant, 93400 Saint-Ouen. Tél. : (16-1) 40.11.72.40 (ap. 18 h).

Vds S. Nintendo + Mario + 2 jr : ctre A et Geomcon Ficht + adapt. px : 2 000 F. Bruno GUIDI, 2, rue Collin, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.72.82.17.

Vds jr sur SFC (RPM Racing, S. Baseball, Goshon Fight, EDF), px : 350 F. Julien DE LA TOUAINNE, 244, bd Jean Jaurès, 92100 Boulogne Billancourt. Tél. : (16-1) 46.21.01.07.

Vds S. Nintendo + S. Mario Bros 4, neuve : 1 000 F. Frédéric COULPRED, 3, bd Carnot, 28130 Maintenon. Tél. : 67.45.29.13.

Vds S. Nintendo + embel + 2 jr (S. Soccer, Mario 4) + 2 man. px : 1 500 F. Yannick CHEMIN, 6, rue Charles Boudelart, 34090 Montpellier. Tél. : 67.45.29.13.

Vds S. Famicom + Super ADV Island Atraciser SS Gar, val : 2 900 F, px : 2 200 F. Xavier SAGATO-VA, 1, rue Carnot, 95840 Villiers Adam. Tél. : (16-1) 34.08.08.98.

Vds, ach., éch. jr SFC et SNES (dont Adams Family NW). Alexis JOURDAN. Tél. : (16-1) 30.58.01.76.

Vds sur SFC Street Fighter 2, px : 650 F. neuf. Alain DECLINE, 3, rue la Clef des Champs, 42420 Lortie. Tél. : 77.73.44.20.

Vds jr S. Famicom : Street Fighter II, Super Ghouls, and Ghost et 2 Eklis II, px : 450 F pce. Nadège PIGOTIN, 26, rue de Pouqueyres, 33370 Arpajon. Tél. : 67.34.07.03.

Vds ou éch. F. Zéro sur SFC : 300 F. Franck ROBERT, 70, rue Michel Roudot, 59135 Villers Arenberg. Tél. : 27.24.05.28.

Vds sur SNES FR : Supersoccer : 350 F à déb. Cherc. sur SNES - AM ou Jap. Clément MERMONT, 170, rue Jules Descensier, 59700 le-marq-en-Barrois. Tél. : 20.96.50.77.

Vds SFC + 2 man. + adapt. SNES + péril Hiti Siro + 3 jr (SFC), px : 4 000 F. Frédéric MANSION, Bat. 28, Rue des Petouses, La Prédine, 13600 Istres. Tél. : 42.55.87.04.

Vds ou éch. PC Engine GT ctre 3 S. Nintendo ou NES ou éch. 1 300 F. Cécilia BANNIER, 13, rue de la Yverna, 37320 Combray. Tél. : 47.43.48.82.

Vds jr SFC : Atraciser GT contrat 350 F et Super R-Type : 300 F (vers. fran.). Stéphane DODU, La Croustille, 38350 Lant. Tél. : 54.38.18.18.

Vds jr Famicom R-Type + Sim City : 350 F pce. Port com. Ach. Guide Plan Star 2 tbe : 100 F. Pascal MORAUX, 5 Impasse Auguste Tribes, 33800 Pessac. Tél. : 56.45.37.23.

Vds jr super Nintendo : WWF, S-Soccer, F. Zéro : 300 F + jr NEC et MS. Jean-Philippe VIELCAZAL, 24, av. Georges d'Espèrdes, 82400 Valence d'Agon. Tél. : 63.39.50.11 ou (16-1) 42.58.21.08.

Vds contra 3 sur S. NES MS, px : 400 F. Guang-shu LI, 38, rue Rodier, 75009 Paris Cedex 09. Tél. : (16-1) 48.78.23.18.

Vds Castel Vania 4 sur SFC, px : 400 F, jamais servi tbe. ou éch. ctre super Aleste tbe. Wei-Lang TSOUI, 8, placeette Prémanon, 54180 Heilcourt. Tél. : 83.54.22.33.

Vds ou éch. Castelvania 4 et Soubalader sur SFC, px : 200 F. Alexandre CHAMON, 35, rue de la Quarantaine, 69006 Lyon. Tél. : 78.37.38.80.

Vds, éch. ach. jr SFC possède Mario Castelvania Contra. David DEMANGE, 27, rue de Cerdagne, 311, 70500 Ruesille. Tél. : 61.96.00.11.

Vds, éch., ach., jr Famicom Vds S. Nintendo (FR) + 5 jr (F. Zéro, Mario, Ficht, px : 2 600 F. Faruzi SENDJAKEDINE, 16, rue Pablo Picasso, 91100 Corbeil-Essômes. Tél. : (16-1) 60.88.11.70.

Vds jr Néo-Géo et S. Famicom. Jean-Claude MAILLON, 1, Impasse les Malmes, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.

Vds jr sur SFC Exhaust Heat : 400 F. Benjamin SCHLEIDER, 24, Edouard Herriot, 81440 Sures-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.07.24.66.

Vds S. Nintendo + 2 jr ss gar., px : 1 500 F ou éch. ctre coregtrax + 1 jeu. Julien GESPEDS, 14, rue du Mas Lion, 66160 Ill Boulou. Tél. : (89) 83.47.00.

Vds SFC : 1 200 -- 1 300 II + 1 jeu : 1 500 F, vds jr SFC : Contra, Zeld, A3, Joemac, Smashy... SAM, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.28.14.11.

Vds SFC + 2 man. + adapt. US Street Fighter, px : 165 F. UDS Soubalader : 360 F. Aymeric DE-GALLI, 36, rue de Villacoubay, 76140 Valéry. Tél. : (16-1) 34.85.17.05.

Vds SFC + 5 jr (Journé SO + 2 EL DA3), tbe, px : 3 500 F. Julien CRESNE, 28, rue de Saint-Bernard, 95240 Cormeilles-en-Parisis. Tél. : (16-1) 34.50.81.33.

Vds jr SFC : Arthur Quest : 250 F. Contra : 350 F. F-Zéro : 300 F et Final Fight Guy : 500 F. Nicolas PUJOL, Av. Jean Moulin, 04100 Châteauneuf-Arroux. Tél. : 82.64.13.43.

Vds S. Nintendo neuve + 2 jr : Mario 4, S. Tennis. Laurent LEGENDRE, 6, place d'Elion, 81100 Reims. Tél. : 26.40.44.41.

Vds SFC ss gar. + Man + péril + jr (SFC), px : 1 900 F. Sans jeu, px : 1 500 F. Jean-Joseph RUGOLLI, 147, rue Cornetle Throumou, 59300 Valenciennes-Nord. Tél. : 27.28.29.82.

Vds SFC + Atraciser + JSKing + SFC Mallette + adapt. Américain, neut : 1 500 F. Nicolas SOUTHWON, 25, rue d'Eureux, 77280 Mitry-le-Nouv. Tél. : (16-1) 64.67.82.00.

Vds GG + 4 jr val : 1 800 F, px : 1 000 F ss gar. et coregtrax + 1 jeu val : 1 000 F. px : 600 F. Stéphane JUBIN, 92, rue Carnot, 88000 Pelters. Tél. : 48.61.08.59.

Vds GG sous garant. - 8 jr, px : 2 000 F à déb. Sébastien CULIERER, 17, rue Félix Thomas, 44090 Nantes. Tél. : 40.74.92.11.

Vds G - G + 5 jr + adapt. sect. px : 1 600 F. Cécilia BERNARDINI, Catalans, 31450 Bazège. Tél. : 81.27.19.51 (la soir).

Vds super R-Type, px : 400 F. Bénédicte LEMARIE, 6, bd les Chânières, 25500 Montreu. Tél. : 67.67.56.99 (19 h à 20 h).

Vds GT + 14 jr (SCL, Gunhe, Jacob-Chen) + transio, tbe, val : 8 500 F, px : 4 000 F. Julien BRUFFAZ, 60, bd de Clitichy, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 46.08.11.58.

Vds GG + Sonic + adapt. SMS + Amérix, px : 1 000 F. Gildes MESLIN, 75, Impasse du Capiton, 38180 Bernin. Tél. : 78.08.10.31.

Vds GG + 2 jr Sonic et Columns, px : 800 F. Nicolas HIFF, 7, rue Stadel, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.38.58.43.

Vds console GX 4 000 + 7 jr, val : 1 700 F, px : 700 F. Corinne LODI, La Castiléra, 44840 Rouvres (La Pelletier). Tél. : 40.84.25.50 (ev. 21 h).

Vds GT + transio + 3 jr, px : 1 500 F à déb. François TA THAM NINH, 12, av. Pierre Dupont, 93400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 39.80.00.16.

Vds jr Néo-Géo. Christophe BAK, 8, route de Reuley, 59670 Marchiennes. Tél. : 27.80.42.07.

Vds GG + master Gear + Columns + Olympic Gold + Monaco, px : 1 200 F ou éch. 5 jr PC core. Olivier CHAL, 102, bd Galland, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.42.24.75.

Vds GG + 5 jr + adapt. GG + 2 jr NS tbe, px : 1 500 F ou éch. ctre S. Nes + 1 jeu. Alexandre KALOGEROPOULOS, 346 bis, rue des Pyrénées, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.98.10.

Vds sur GG Donald Duck ou éch. ctre autre jr. Frédéric HALFON, 8, bis rue d'Aumay, 75029 Paris. Tél. : (16-1) 43.86.88.92.

Vds GG + 2 jr + adapt. sect. val : 1 700 F, px : 950 F ou éch. ctre S. Nes + 2 man + 1 jeu. Yann BARRÉ, 8, rue des Pohardiers, 44520 La Mail-larde de Bretagne. Tél. : 40.55.28.05.

Vds GG + jr + adapt. MS ou éch. ctre S. Nes, px : 999 F. ss gar., vds Amiga. Alexandre SEL-LEM, 19, av. du Pr. Armand Mether, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.44.86.87.

Vds GG + transio + master Gear + 9 jr, px : 2 000 F à déb. ou éch. S.F. Eric BAHILLÉ, La Roseraie, 17, rue Gabriel Péri, 91330 Yverres. Tél. : (16-1) 69.48.09.84.

Vds GG + 4 jr (Mickey, Donald, Shinobi, Columns) + adapt. sect. px : 1 200 F. Arnaud DA COSTA, 54, bis av. de Fontainebleau, 77310 Pringy. Tél. : (16-1) 64.09.95.03.

Vds Néo-Géo + man. + Magical Loro + Bageball 8020 + 2 memory card, px : 3 700 F. Simon HOSSENLOPP, La Bourdonnière, 49140 Corze. Tél. : 41.76.61.45.

Vds jr MD, GG, ou éch., rech. Néo-Géo ou SFC ou Super NES. Francis DELTOMBE, 21, av. de Husser, 62580 Oignies. Tél. : 21.37.49.87.

Vds, Néo-Géo, Nintendo, Nec. Ach. SFC + 1 jeu, px : 1 000 F. Cherc. contacts Néo sur RP. Gérard JEAN-BART, 26, rue Remon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.96.52.

Vds jr Néo-Géo + vds NEC + 7 jr à 1 700 F. Roland LACOUTURE, 83, rue Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.62.24.

Vds Néo-géo + Andro Dunos + King of the Monsters 2 + Mémoire Carte + 2 man, px : 4 500 F. Romain CLEMENT, 38, les Bole du Chert, 91450 Etolles. Tél. : (16-1) 69.89.33.10 (suspender).

Vds ou éch. jr NEC Populous R-Type I. Barumba Cadish + jr GB. Jean-Yves KEROMNES, 2, rue de Provence, 22440 Ploufragan. Tél. : 98.94.54.92.

Vds GT + 5 jr (PCKid I ETZ, DEAD, MOON...) + Transio : 2 500 F. Vds ou éch. Lemmings sur SFC : 420 F. Ardeshir ROSS, 20, rue du commandant René Mouchotte, 75914 Paris. Tél. : (16-1) 43.22.75.78.

Vds NEC GT + 4 jr (Shinobi-Jackie-Chan, final Soldier - Rastan Saga II, + transio II + transio : 2 400 F. Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Aquévilles, 92160 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.

Vds GG neuve sous garant. + Columns + adapt. sect. px : 700 F. Mikael LANDAYER, 32, rue Voltaire, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.84.31.15.

Vds Néo-Géo carte mémoire + 3 jr Nam 75 Baseball 2020 Last Resort : 3 200 F. Laurent CARUSO, 42, rue Voltaire, 37110 Chateaufort. Tél. : 47.56.87.80.

Vds GG + 5 jr + adapt. sect. : 1 450 F, + adapt. MS + 2 jr NS : 600 F, px : 2 000 F. Alexandre SAULET, 7, rue Marcel Pagnol, 88390 Sausheim. Tél. : 88.45.79.01.

Vds GG + Columns + Castle of illusion + bon état : 500 F. Jean Marc BLIN, 9, rue du Bois Berni, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 64.02.69.88.

Vds GG + 2 jr : Shinobi, Columns, px : 650 F. Fabien LEMARIE, 11, rue des Larras, 63180 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.36.45.27 (ap. 18 h 30).

Vds GG + 6 jr : 1 800 F ou éch. ctre PC engine GT + 1 jeu (PC KD2). Sébastien BALLARIN, 25, allée Baranna Gaiel, 33610 Canejan. Tél. : 66.80.49.03.

Vds GG + 7 jr (Sonic + Super Monaco GP + Mickey + Rechargeur + Pile 5 Rechargeable : 3 000 F. Rodolphe TRIBOUNLON, 38, av. du Martelet, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 34.24.02.85.

Vds S. coregtrax GG et NES + jr via sép. poss. Cyril ABITBOI, 8, rue du Faubourg-Montmartre, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.

Vds GG + 4 jr Mickey Shinobi ou Run col. tbe : 1 000 F ou éch. ctre GT + 1 jeu. Vds jr MS de 80 à 150 F. Nicolas LEGRAND, 46, rue Madame, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.20.54.

Vds ou éch. jr GG : monaco GP et Pengo 120 F. pce ou ctre Sonic Joe Montana... Christophe Verrières, 26 av. de Beers, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.82.06.31.

GG + Columns + Mickey + Pay + World + Slider + Shinobi + Sacoche + loupe + adapt. + Cordon : 1 500 F. Frédéric DUDZIK, 32, allée Peltier-les-Franes, 62210 Avion. Tél. : 21.43.17.25.

Vds GG + 8 jr + MG + 5 jr MS + Batena : 2 500 F ou éch. ctre jr MD. Christian d'Argueyrolles, 25, rue du Docteur Thore, 92390 Sceaux. Tél. : (16-1) 40.91.08.41.

Vds GG + 2 jr (Columns Ninja Golden) + Converter Master Gear : 1 400 F. Tawfik BENSOUSSI, 19, rue Pierre Brassoletta, 93270 Serran. Tél. : (16-1) 43.85.58.48.

Vds Néo-Géo + 2 man. + Burning Fight : 3 200 F, ach. SFC ou SNES, vds, ach. jr SAK/MD. Francis DELTOMBE, 21, av. de Mossat, 62580 Oignies. Tél. : 21.37.49.87.

Vds NEC GT + III jr : 4 500 F. Atari 1040 S + 60 jr : 2 200 F. MD + 3 joy + 8 jr : 2 200 F. jeu GB 100 F. Audi GOSSIDME, 18, square Mallarmé, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.82.81.78.

Vds GG, tbe + 4 jr (Sonic) + adapt. sect. + Master Gear + btes et not. Mathias CAU, 2, rue Max Lagarde, 78460 St-Valéry-en-Caux. Tél. : 35.97.46.67.

Vds canuche Jap. GP Monaco : 2 350 F. Laurent DELACROIX, 7, rue Jean Macé, bel. T07, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.52.96 (ap. 20 h).

Vds GX 4000 peu serv. compl. tbe + 2 jr, px : 590 F. Xavier EPINEAU, 21, rue de la Loire, 49730 Varennes S/Loire. Tél. : 41.51.71.82.

Vds GX 4000 + 4 jr + 2 man. val : 2 000 F, px : 800 F. Michaël MULTEAU, 3, av. des Anciens Combattants d'A.F.N., 93420 Villepinte. Tél. : (16-1) 43.84.83.07.

Vds portable Gamats + pile + jeu + écouteur stéréo, px : 400 F. Gaspard DIAS, 20, allée des Cédres, 93800 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.68.78.73.

Vds NEC GT (neuve) + sacoche + transio + 1 jeu, px : 2 000 F (à déb.) ou éch. ctre jr GG SFC... + 500 F. Stéphane GRABO, 11, rue du Bois de Régéline, 77280 Othis. Tél. : (16-1) 60.03.20.98.

Vds Mega-CD (ss gar.), px : 2 300 F, val. : 3 000 F. Patrice COLLARDEZ, 7, allée des Cédres, 25700 Mathay. Tél. : 81.35.30.40.

Vds jr GG (Sonic + Columns) : 400 F ou 200 F pce. Cyrillane STJOANOVIC, 10, rue René Boyer, 78140 Vélizy Villecoubly. Tél. : (16-1) 39.46.03.54.

Vds K7 Nintendo 190 jr, px : 1 500 F double Player : 340 F NES FOUR Score : 230 F + K7 GB. Christophe AUOITTE, 5, bis Grande rue de Moreat, 41350 Saint-Claude-de-Dray. Tél. : 54.20.56.90.

Vds Néo-Géo + man. + régulateur de courant, px : 2 200 F. Mickaël Montès, III, rue Louis-Auguste Blanqui, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.47.71.30.

Vds sur MS : Golden Axe Warrior et sur GG : Monaco GP, Columns, Berlin Wall. Tony DEVAL-LIERE, Impasse des Chabbons, 36200 Saint-Marcel. Tél. : 54.24.18.53.

Vds Turbo GT + Bomber Man + Final Soldier val : 2 800 F, px : 1 800 F (ss gar.). Cyril LECUYER, 4, avenue de Beaupaire, 30300 Jonquièrre St-Vincent. Tél. : 66.74.45.69.

Vds Néo-Géo + 2 man. + Burning Fight + Last Resort, ss gar., px : 4 500 F. Philippe BUCARD, 2, rue de la Chapelle, Les Camoins, 13011 Marseilles. Tél. : 91.43.03.18.

Vds GG + 4 jr + Housse + Pack Battery + adapt. sect. val : 2 830 F, px : 1 981 F. Ivan HAQUEHAUER, 5, Impasse de la gère, 82000 Montauban. Tél. : (16-1) 47.21.09.18.

Vds Robol + Pst. + 1 jeu, px : 300 F. Chér. J GG : 100 F max. Vds jr NES : 250 F. Cyril GARAC, 42, rue Pierre Scritta, 98500 Monton. Tél. : 93.57.06.22.

Vds jr GB NES US et PC Engine, px : 100 F rmb. Chér. jr SFC US (Zelda). J. Peijun AHMAD-BEIGUI, 2, Le Clos, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 89.30.65.18.

Vds Néo-Géo + 2 man. Mutation-Nation I Jonhann SCHNU, 20, av. de la Liberté, 88000 Colmar. Tél. : 89.79.59.48.

Vds GG + Col + adapt. MS + Dragon + DDuck, px : 1 150 F ou éch. ctre A500 + man + jr + ai poss. sours. Eddy CHALOT, Rue Raguet Lapine Bat. 03, 94290 Villeneuve-le-Roi.

Vds consoles portables (GG, Lynx, PC Engine GT) + jr, transio, éch. (pas cher). Christophe URBAIN, 12, rue de La Weiss, 68125 Nussens. Tél. : 88.24.14.03 (ap. 20 h).

Vds GT + adapt. + 5 jr (PCKID 2 + FM Tennis + Populous + R-Type + Tiger), px : 1 700 F. Marc CARDLE, 3, rue du Luxembourg, 79100 St-Bernard-en-Lays. Tél. : (16-1) 30.87.02.12.

Vds GG + 4 jr : Columns Mickey, Sonic, Donald, adapt. sect., px : 1 400 F. Julien BERDAH, 8, av. Henri Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.27.92.

Ach. GG + jr : 700 F maxi. tbe. Vds NES + jr + man. : 600 F. Tbe. Grégory GENNES, 9, allée Georges Bizet, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.78.41.73.

Vds GG + 4 jr (Sonic, Ninja Golden, Columns, Super GP) + batterie Pack, px : 1 900 F à déb. Samuel HALLAIRE, Le Chevrière, 85800 Bour-Maré. Tél. : 51.48.31.32.

Vds GG + sacoches + 2 jx Sonic et Columns + Alim + Master Gear, ss gar, px : 1 300 F. Eurielle LIS REYES, 442, rue des Mercières, 69140 Rillieux. Tél. : 72.01.77.73.

Vds GG + 3 jx + prise sect., px : 1 100 F. Aca Stragi Fighter, 2 500 F maxi. Olivier SAUTER, 68, rue Joliot Curie, 69005 Lyon. Tél. : 78.25.64.45.

Vds Hard Drive, Blue Lightning, Blockout (Lynk) + Donald Duck Log, Ninja Gaiden (G. Gear). Christophe CLAUSTRES, 1, rue des Etangs, 35330 Maure-de-Bretagne. Tél. : 99.34.84.36.

Vds GG + 6 jx (Sonic, Olymp. Donald) + G Master + Transfo : the Val : 2 700 F, px : 1 450 F, ou éch. MO. Eric CHEVALIER, 34, bis rue de Longchamp, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.67.97.26.

Vds Mags de 10 à 20 F. Joyystick Joypad TMI C + Gen 4. Thierry LAYERSIN, 61, rue de Quilley, 82480 Vitry-en-Artois. Tél. : 21.73.61.49.

Vds CPC 6128 coul., px : 1 000 F. Vds 85 jx, px : 1 550 F. Hugo GHERARDI, 12, rue de l'Anclan, 91100 Clécy. Tél. : (16-1) 47.31.71.81 (17 h).

Vds CPC 6128 coul. + 200 jx + joys (val : 10 000 F), px : 2 200 F. Christophe CHONIS, 56, rue Christophe Colomb, 41000 Blois. Tél. : 54.43.41.59.

Vds CPC 6128 + 210 jx + joy, tbe, px : 4 500 F. à déb. Romain BEKHAI, 13 Place Les Marais, 29690 Berri. Tél. : 98.99.97.06.

Vds CPC 464 coul. + imprim. DMP 3160 tbe + joys + nbx jx. Joëlle HERVE, 40, rue des Desjournis, 05700 St-Laurent-du-Var. Tél. : 93.31.45.01.

Vds CPC 6128 coul. neut, px : 2 500 F + joys + jx + livre ou éch. ctre clavier A500. Salem (KBALL), 12, rue des Mystères de Paris, 95400 Villiers-le-Bel. Tél. : (16-1) 34.19.39.69.

Vds collection de livre console + m joypad. Michaël GABLE. Tél. : 84.22.89.20.

Vds Atari 2600 + 6 jx (Dble dragon, m command) tbe, px : 500 F. Sylvie GODEMAN, 59, rue du Port, 89210 Brienne-sur-Armançon. Tél. : 88.43.05.13.

Vds lot de 130 jx, m : 800 F pour CPC 464 coul. Jonathan MINOTI, 18, rue d'Altrincham, 93160 Blanc-Mesnil. Tél. : (16-1) 48.66.53.88.

Vds GG + adapt. sect. + Sonic + micky + Donald + Shinobi, px : 1 300 F. Grégory BRICE, 10, route de m Gare, 89480 Anas. Tél. : 74.67.21.82.

Vds A500 + ss gar. + jx orig., px : 2 600 F peu servi. Jean MACDONADO, 4, rue M. Berlioz, 841, app. 1, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.87.95.

Vds jx sur toutes consoles GG Néo-Géo, Nec MD, etc.). Stéphane FOULON, 11, rue Pierre La Vergne, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (N ou W.E).

Vds lot de 50 mags de jx vidéo (joystick, player one, consoles + tbe), px : 500 F. Adrien PUGGET, 29, av. des Colverts, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.66.72.

Vds Atari 520 Ste tbe, 30 jx + tbe + livre Basic ss gar., px : 4 500 F. Hubert HAUTEFEUILLE, 1, rue Poulélier, 29200 Brest. Tél. : 98.49.04.54.

Vds CPC 6128 + 130 jx + logs, mon. coul. + joy etc., px : 1 400 F, ou éch. ctre SFC + 1 jeu. Michaël HAMANE, 78 Orde du Marty, 78590 Noisy-le-Pot. Tél. : (16-1) 34.82.58.73.

Vds Or St tbe (boîtes, not.) Toki, Mega Twins, Moktar 100 F p Pang, Tortues, Rodland : 50 F p. Sophie GRIARD, 19, rue de la Salle, La Chabossière, 44220 Coulon. Tél. : 40.86.05.93.

Vds CPC 6128 + impr. + pist. + 50 jx + 2 joys etc., px : 2 500 F. Christian MALHERBE, La Dentaire, 84180 Cadenet. Tél. : 90.68.37.43.

Vds CPC 464 coul. + 17 jx + 1 livre programmation Xavier DESMOUTIERS, 8, rue Paulini-Entert, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.85.77.51.

Vds Atari 2600 + 8 jx (Mario, Pacman), px : 600 F ou + 1 jeu : 200 F. Cédric RETAILLEAU, 7, rue Barbacane, 95600 Montaigne, Vendée. Tél. : 51.48.40.24.

Vds CPC 464 Tété mono + man + 90 jx, Robocop double détente double dragon : 1 500 F. Sébastien CHARPENTIER, 150, av. du Cap Roux-le-Bastide d'Agny, 63700 Var. Tél. : 94.82.08.48.

Vds Atari Ste + 60 jx + souris + joys + boîtier, px : 3 200 F. Joffrey DI-BENARD, 17, av. Paul Vaillant Couturier, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 45.47.61.88.

Vds Amstrad GX 4000 complète + 6 jx, px : 1 200 F. Francis LELOUP, 10, rue du Général Leclerc, Essey-la Côte, 54830 Bercheville.

Vds Commodore PC 20, écran coul. + souris + Pr Works, neut, px : 7 000 F à déb., man MD : 100 F. Heinrich BACCONNAIS, 14, lotissements des Olivettes, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.24.32.

Vds CPC 6128 tbe + man + 200 jx + livre, px : 1 300 F. David DEPREEZ, 8, impasse du Sapin Rouge, 92000 Tourcoing. Tél. : 20.25.15.15.

Vds Player one n° 3 à n° 20 + joys et micro new, px : 10 F pce + port. Alain PERRAULT, 7, avenue du Général Leclerc, 69140 Rillieux. Tél. : 78.88.34.86.

Vds 6 jx Nes par lot 3 K7 : DO2, SMB 2 et 3 : 490 F et robocop, Probo, Duck Tales idem. Nicolas MOREL-CARRICONE. Tél. : 73.89.29.75.

Vds CPC 6128 coul., 250 jx, GX4000 + 3 jx, 50 revues, divers cordons, px : 2 750 F. Jérôme MARTIN, 3, résidence Les Champs de l'Ormeau, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.58.21.

Vds PC Tandy 1000 HD + Monit. + 5 souris + manuel, m : 3 500 F. Fray ARNAUD, 3, rue de l'Eglise, 67390 Mackenheim Bas-Rhin. Tél. : 88.92.70.94.

Vds Turbo GT + adapt. sect. + 9 jx Bonk et El, Tomia, Ninja Spirit, Panza), + connecteur Jap., px : 2 500 F. Jean-Marie TANTOT, 11, rue de 8 mai 1945, 93270 St-Yves. Tél. : 70.59.24.69.

Vds Atari 2600 + 9 jx tbe : 500 F ou éch. ctre 4 jx GB. Emmanuel RAFFIN, 3, allée des Boudons d'Or, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 30.51.08.98.

Vds CPC 664 coul. + 47 jx + 2 joys + clavier + livre, px : 1 650 F. Dimitri FAIRIZY, 14, rue de la Vallée du Lys, 31800 Muret. Tél. : 61.56.43.07.

Vds 520ST + 40 jx + 2 man. + souris, px : 1 300 F. Dorothée AUBOUX, Chemin de Ripouet, Villa les Acanthes, 83200 Toulon. Tél. : 94.89.08.64.

Vds Atari : 2 600 F + 6 jx + 2 man. Val : 1 200 F, px : 700 F. Laurent BUSCH, Impasse des Barbiers, 84380 Mazan. Tél. : 90.89.81.86.

Vds CPC 464 + 2 man. + 60 jx + monit. CTM 644, px : 1 500 F. Arnaud LABBE, 2, allée de la Mouze, 62300 Iques. Tél. : 21.82.46.55.

Vds Atari 1040 Ste + jx : 3 299 F, vds Nec + 3 jx : 1 100 F, ach. jx SFC. Stéphane BOURSIER, 83-87, rue de la Porte de Trévise, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.30.08.52.

Vds Atari : 2600 - 7 jx tbe, px : 400 F. Rachel OMFROY, 17, impasse des Bils, 14840 Couverville. Tél. : 31.72.23.10.

Vds Atari 2600 + 6 jx, px : 800 F. Jean-Christophe LELONG, 16, rue Cler, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.95.64.12.

Vds CPC 464, coul., 80 jx (Brace Lee etc.), + Housse + Ralongs, px : 2 800 F. José CANTARINHA, 5, rue de Nanterre, 92160 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.75.67.

Vds CPC 464 + 3 jx (Strider, Chase HQ, tortues), px : 850 F. Stéphane PARRA, 35, av. Georges Brassens, 33440 Ambarès et Pègreve. Tél. : 58.38.91.37.

Vds monit. coul. 50 Hz, px : 500 F. Vds sur MCD Silky Lip et Heavy Nova, px : 300 F pce. Marc VINGADESSIN, 38, rue Ordonner, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.67.78.

Vds ELH, ach. jx MD GG SFC. Cher. adhérents. ADRIEN. Tél. : 79.83.11.30.

Vds CPC 6128 + man. + 105 jx + prise pénétr + tbe, px : 3 000 F à déb. ou éch. ctre ST. Romain BRICOUT, 59540 Caudry. Tél. : 27.85.09.79.

Vds 500 + ext. 512 Ko + souris + 2 joys + pénétr., px : 2 500 F. Gaël BRASSART, 8, bis rue d'Asnières, 92223 Fecchy. Tél. : 21.55.81.89.

Vds CPC 6128 + 50 jx (DT), px : 1 000 F. Arnaud BOUZNAC, 6, rue de la Valoy, 69290 St-Gemmes-Oblières. Tél. : 78.44.85.22.

Vds CPC 464 mono + 50 jx + K7 démo + livre bon état, px : 500 F. Gabriel PAES, 21, rue du Capitaine Hervouel, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.90.38.

Vds CPC 6128 coul. + tuner + radio rével + mble + 2 joys + 45 jx bon état. Céline PELLETIER, 8, rue de Weilly, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.35.37.70.

Vds Atari ST + 30 jx + 3 man. + souris + imprim. + câble téléchar. Joris FABRIZZI, 4, rue Aristide de Briand, 54400 Longwy. Tél. : 82.25.81.27.

Vds CPC 6128 coul. + jx, px : 750 F. Frédéric MICHEL, 12 bd Fillet, 13012 Marseille. Tél. : 91.85.10.59.

Vds Atari XE (+ mble jx + pist. + 2 joy etc.), px : 990 F. Stéphane MURE, 214, av. Paul Santy, 69005 Lyon. Tél. : 78.01.05.38.

Vds chaîne midi laser Anra tbe, px : 4 000 F à déb. (val : 6 000 F). Laurence ou Julien LAGRE-NEE, 79, rue Despres, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.46.80.

Vds Atari 2600 + 2 man. + 10 jx (Mario, Dragon, Pachan, Poleposition, Soccer, Centipe etc.), px : 700 F. David ACHARD, 33, av. Georges Brassens, 33440 Ambarès. Tél. : 56.38.91.08.

Vds Atari 2600 + man. + 7 jx (Tennis, Commando...), px : 400 F. Bertrand DUNOD, 18, rue de Karibou, 29380 Bannalec. Tél. : 98.39.57.89.

Vds Supervision - 2 jx ss gar. + écouteur, tbe, px : 500 F. Xavier SAU, 4, impasse des Charpenes, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.57.18.

Vds Amstrad + 4 jx (Burnin-Rubber, Batman, etc.), tbe. Ech. jx GB ctre autres jx. Rémy GUYON, 9, rue Jean Moulin, lotissement moulin Brès, 92440 Escamps. Tél. : 86.41.24.02.

Vds pour CPC 6128, tortues : 100 F. Jérôme GUY, 28, route de m Forge, 01810 Salignet. Tél. : 74.77.94.99.

Vds ou éch. 6128 DK + 250 jx + 2 copies joya, px : 2 200 F + ach. jx MD + VDS MS ss gar, px : 400 F. Cédric DELRUE, 64, rue Robelin, Hemmes, 62730 Marck. Tél. : 21.82.52.78.

Vds Atari 520 STE + 2 joy + souris + jx + joyvel : trac ball, px : 2 000 F. Guillaume CUPILLARI, 5 jx Mas du Lagas Le Bouloud, 38410 Uriage Le Vél. : 76.89.72.58.

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 100 jx + adapt. (TV + mble val : 4 990 F, px : 2 000 F. Mirella, 2 BORDIN, 27, allée du Coulombier, 59115 Lillies-Les-Lains. Tél. : 20.83.89.83.

Vds Atari S20 STE + 10 jx + 4 man. ss gar., px : 1 800 F. Smail BHEZAL, 10, rue Kirovskaya, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 40.84.01.18.

Vds CPC 6128 + monit. coul. + 50 jx + 2 m, px : 1 290 F. Yana BENICHOV, 20, rue Malville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.39.46.54.

Vds écran coul. CPC 6128, px : 700 F, vds jx : pce, tbe. Christophe BESSON, 13, rue du Gersaud, 87800 Montehat. Tél. : 88.81.148.

Vds CPC 464 + lect. D7 + jx, px : 2 000 F. Anne-Sophie GIRARDIN, 80, rue de Lille, 82000 Carvin. Tél. : 21.74.86.20.

Vds jx Nes Top Gun : 330 F, vds Atari 2600 + man. + 5 jx : 750 F. Jérôme ZENMOUR, 18 rue Germain Bauland Massauvrou, 18400 Florent-sur-Cher. Tél. : 49.55.63.78.

Vds Nes + 5 jx + Nes Advan + CPC 6128 + jx pist. + joy, px : 4 000 F (val : 9 250 F). Daniel DUXIN, 177, av. de la République, 94800 Vincennes. Tél. : (16-1) 45.78.88.55.

Vds CPC 6128 coul. + 80 jx + 1 joy + décodeur + tuner TV. Tbe, px : 3 700 F, val. : 5 600 F. Jean-Philippe BLANCHARD, 37, av. de Sola, 71600 Paray-le-Monial. Tél. : 85.81.61.80.

Vds CPC 6128, coul. + imp + 70 jx + log utl. + livres + DSK vierges etc., px : 2 500 F. Jean Claude REINIER, 6, rue Paul Eluard, 91100 Evry. Tél. : (16-1) 47.94.02.51.

Vds CPC 6128 + 1 man. + 10 jx ss gar., tbe, p 2100 F. Stéphane HEAP, 20, rue Ambroin Croizat, 13230 Port-Saint-Loup. Tél. : 42.86.22.16.

Vds CPC 6128 sans écran + 32 jx sans joya, px : 1 000 F. Olivier NORSE, 231, rue Pierre Dole, Marguerite, bdt. D2, 13010 Marseille. Tél. : 91.74.08.08.

Vds Thomson MOS + 17 K7 + 2 man., px : 1 200 F à déb. Stéphane PICKAERT, 182, av. d'Alcazar, 59115 Wambrechies. Tél. : 20.78.75.84.

Vds CPC 464 + mon. coul. + nbx jx (OP. WOU R-TYPE), px : 800 F. Mathias HUCHER, 10, rue St-Anne de Saraban, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.83.83.

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pi-

rates. La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ». Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Consoles + n° 14

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM : _____

PRÉNOM : _____

ADRESSE : _____

TÉL : _____

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Gameboy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers



Vds Abn 1040 STF + jx + 2 joys + souris, px : 2 500 F. Ibe Emel SAUVETRE, 11, rue des Rousiers, 78480 Vaux-sur-Seine (Yvelines). Tél. (01) 39.71.11.47.

Vds CPC 6128 + jx + joys + dks, px : 2 000 F. (val 8000 F) ou éch. ctre Néo-Géo, jx. Vds Nes + 5x + 2 joys, px : 1 400 F. Cyril ALLEGRE, 18, rue Louis Antoine de Bougelville, 78180 Montigny le Bretonneux. Tél. : (01) 30.84.48.10.

Vds (500 F) argus Yamaha ou éch. ctre Néo-Géo, + 2 jx + 66 + 1 jeu. Ferhat SIOUAL, 3, rue Jean Baptiste Lullu, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (01) 39.73.98.38.

Vds, éch. jx sur PC Engine, sur cartes. Ach. : sur Mac, Magic, Gr. Club Neo News, 5, av. Birmelem, 69894 Lyon. Tél. : 78.47.78.20.

Vds GG + adapt. sect. + 4 jx, px : 1 500 F. ou éch. ctre SFC + 2 jx. Philippe CHAMPENOIS, 21, rue Jarry, 78200 Chateaufort. Tél. : 37.45.41.98 (après 18h).

Vds tops éblouissants GB 180 F, S-Mario : 120 F. André CARMI, 6, place Charles des Vergennes, 45270 Ballégard. Tél. : 38.90.10.48 (ap. midi).

ACHATS

Ach. Néo-Géo + 3 jx (Fatal Fury) + 2 man. : 2 500 F à 3 500 F maximum. Franck GOMES, 41, rue de la Libération, 91480 Quincey-sous-Saint-Tel. : (01) 69.00.66.70.

Ach. GG + 3 jx. P. 200 F max. Alex SUCHET, 12, av. des Remorats, 03600 Commeny. Tél. : 70.04.00.15.

Ach. sur Nes Mario 3 Ibe 180 F max. Françoise PIGOT, Maison Forestière, 69630 Quarre. Tél. : 68.32.27.68.

Ach. Super Nintendo. Stéphane BOUIN, 90, rue de la Basse, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.52.40.

Ach. Jacky Chan sur Nes : 200 F. Et Probotector : 120 F. Nicolas PIETRI, 3, chemin des Plétons, 30000 Nîmes. Tél. : 66.82.24.28.

Ach. sur GB : Joe and Mac, Cavanaugh Ninja + Blades of Steel. Lt. : 200 F. Yann ROUCHIER, La Plaine Croix, 69680 Saint Cyr sur Rhône. Tél. : 74.31.71.59.

Ach. Console Vidoopac Philips ou équivalent. Faire offre. Thierry BOURNAILLIE, 12, square Alain Fournier, 75014 Paris. Tél. : (01) 40.40.01.16.

Ach. sur PC Engine Super Volley Ball et Neurobia II. Christophe CESSAC, 120, rue Michelet, 37000 Tours.

Ach. jx sur SFC (jx ou USA. Ech. jx. Vds F Zero, Achier, Ghoul's. RAPHAEL. Tél. : 63.94.47.02.

Ach. MD + 2 jx (Sonic, Warsong, ou Mickey 1, Street of Rage) + 2 man. : 900 F. Tyrone TIETZ, 11, allée de la Carrière, 78112 Fourqueux. Tél. : (01) 39.73.91.34.

Ach. MD (be + man. Tony FABRE, 5, square Paul Mada, 63380 Villeneuve la Garenne. Tél. : (01) 47.94.75.95.

Ach. Street Fighter II sur Super Famicom pour 100 F. Michel PALAS, 36, allée des Soudaines, 78430 Louveciennes. Tél. : (01) 39.69.14.09.

Ach. Shadow of the beast, Tengai, Maikyô II, Furi Ba Conan, Ghoul's Gots, Ramma. Yannick ROUËD, La Ville Oger, Mohon, 58490 Montlaur. Tél. : 97.74.48.00. Après 20 h.

Ach. jx sur MD SFC GG de 100 à 350 F. Roddy DUFAUT, 117, av. de Clay, 77600 Chelles. Tél. : (01) 64.28.23.58.

Ach. SFC bon état 2 ou 3 jx : 1 000 F. Jean Philippe AMAR, rés. les Molassons, 61 M, La Volla, 13380 Plan-de-Cuques. Tél. : 81.05.28.72.

Ach. jx Super Nintendo, Super Nes ou SFC. Jean-Philippe LEFAGE, 32, rue du Parc, 28320 Armonville. Tél. : 37.31.56.45.

Ach. jx GB. World Cup, R-Type, Dble Dragon, Ill. mel : 120 F. Rodolphe FINET, 26, rue Louis Basse, 93400 Villiers-la-Bel. Tél. : (01) 34.18.10.

Ach. 10 Nes Dble Dragon II, px 250 F max. Cher. Dble Dragon 3 : 300 F. Emile ANDREY, 18, rue de Beau-Touquet, 10000 Troyes.

Ach. Néo-Géo : 1 900 F. Jx. Néo-Géo : 1 000 F. Vds MD + 1 jeu. David GARIBALDI, Allée du 9 Mai 1945, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.50.73.

Ach. MD + 4 jx Core + 3 jx MS + 10 jx : 1 000 F. Néo-Géo + 1 jeu : 1 600 F. Ach. jx SFC 300 F max. Christophe POLIGNE, Couvê Plover, 22400 Pleslin.

Ach. sur Nes SMB 2 à 100 F. D'Oragon 3 : 150 à 200 F. Mathieu GONTIER, 6, rue du Parc, 72300 Sablé. Tél. : 43.95.18.89.

Ach. Coregrafix + 1 jeu : 600 F ou éch. SMS + 5 jx + 2 man. + pist. ctre Coregrafix - PC Kid II. Mathieu ESTIENNE, 6, rue d'Eplary, 95270 Belloy-en-France. Tél. : (01) 30.35.76.13.

Ach. GB bon état : 450 F. Ach. jx GB 100 à 150 F. Damien PEAUER, Tél. : 60.77.54.81.

Ach. S. Nintendo ou Famicom : 800 F + 1 jeu (SF Soccer ou F Zero ou Tennis). Nicolas GIBER, 138, rue Roger Salengro, 93700 Drancy. Tél. : (01) 48.31.16.74.

Ach. Super Famicom ou Super Nintendo + jx : 750 F. Lionel FRICU, 8, square Jean Goussier, 94500 Champigny/Seine. Tél. : (01) 48.80.06.23.

Ach. Lachers Vs Celtics sur MD : 300 F max. Vds Shinobi 220 F. Alex Kidd : 180 F. Alexandre SOYER, 6, rue Charles Goumou, 91560 Croissy. Tél. : (01) 68.48.22.40.

Ach. MD + 4 jx et Core + 4 jx : 1 000 F. Vds PC Engine Duo + 1 CD : 3 000 F. Ach. Neo + 1 jeu : 1 600 F. Christophe Poligné, Couvê Plover, 22400 Pleslin.

Ach. SFC + 1 jeu + man. : 1 300 F ou éch. ctre MD jx, + 7 jx + 2 man. Vichet TAN, 158, rue de l'Espérance, 59100 Roubaix. Tél. : 20.24.02.38.

Ach. G. Gear + Sonic ou Mickey + adapt. sect. si poss. : 700 F à 800 F ou ctre jx MD (3 ou 4). Benoît JOUAN, 28, rue de la Gare, 22170 Châteaudren. Tél. : 98.74.24.90.

Ach. Atari 520 STE + jx + souris : 1 000 F. Raphaël MASI, 5, rue Marcelin Albert, 34370 Cressan. Tél. : 67.93.63.59.

Ach. Ballon Kid moins de 150 F. Romain FRAMZETI, 257 rue Paul Maréchal, 84130 La Penne. Tél. : 90.31.46.89.

Ach. Néo-Géo + 2 man. + jx Ibe : 2 000 à 3 000 F. Eric DADDEVIRENAN, 26, rue Charpentier, 92470 Bois-Colombes. Tél. : (01) 42.42.73.15.

Ach. jx MD de 150 F à 200 F. Brigitte DUCROCK, 80 bis, rue de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.88.13.

Ach. jx SGX Granzort : 350 F max. Mathieu DENIS, 47, rue du Verger, 72650 Saint-Saturnin. Tél. : 43.25.31.95.

Ach. Rushing Beat, Final Fight Bx, Vds MD à 900 F. + Sonic. Laurent HERBITER, 253, chemin des Hauts du Thou, 11600 Villamoussausou. Tél. : 68.47.03.42.

Ach. jx Populous sur MD px raisonnable. Alexandra GEORGIN, La Petite Bruyère, 37340 Ambou. Tél. : 47.52.41.59.

Ach. SFC + 1 man. : 500 F. Cher. S.A.I. TMT IV. Joe and Mac. Contra Ramna à 150 F. Pcs. Nicolas PICAT, Barreau, 33400 Saint-Louis d'Ars. Tél. : 57.43.57.34.

Ach. MD + man. + jx : 1 000 F max. Antoine GRUNIER, 19, rue de Lorraine, 89400 Genard. Tél. : 29.63.28.77.

Ach. GB + 6 jx (si poss.) Mario, Bugs Bunny II + Loupe : 900 F. Florence PETITJEAN, 9, rue de Baitet, 72320 Porté Coucher.

Ach. jx Néo-Géo : 500 F. Ech. Jordan Vs Bird et After Beast sur MD Vds jx GB. M.K. Laurent HOOP, Rozengweg 10, 1731 Zelk. Belgique. Tél. : 00.02.486.96.42.

Ach. jx sur Super Nintendo : 2 000 F. Vds jx MD Super League et Hard Drivin : 200 F. Jean-Benoît CLEMENT, 20, Impasse Haute de la Marrière, 44300 Nantes. Tél. : 40.74.08.47.

Ach. Atari 520 STE + souris + jx : 1 000 F. Raphaël MASI, 5, rue Marcelin Albert, 34370 Cressan. Tél. : 67.93.63.59.

Ach. Undead Line sur MD. Vds Tortues 4 et Contra 4 sur SFC. Pierre TEL. : (01) 46.30.67.36.

Ach. jx GG (Mickey, Sonic, Olympic Gold...). 100 F. Valérie ROSELLO, La Saladeille St N, 13270 Fos-sur-Mer. Tél. : 42.05.45.70.

Ach. tect. 07 pour C84. Ech. jx C64 Christophe SAINT-Raphaël. Tél. : 94.83.97.86.

Ach. Thunder Force 3 : 200 F. Gayares : 150 F. Jean-Paul VIERA, 2, av. Violain, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.08.47.

Ach. Néo-Géo Ibe + Fatal Fury ou autre : 3 000 F max. Vds Nec Ibe + 6 jx : 1 290 F. Axel HURSSCH, 12, allée des Feuillantes, 94800 Villejuif. Tél. : (01) 46.78.24.27.

Ach. cartouches SFC et Super Nintendo px : 300 à 450 F. Cécile CLAUDEPIERRE, La Gue aux Loups, 41120 Ouchamps. Tél. : 54.44.04.58.

Ach. Super Aleste 400 F. Dragonball 2 : 350 F. Jérôme LINOUE, 41, bd Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (01) 48.07.20.24.

Ach. PC Engine GT + 1 jeu + adapt. sect. bon état : 1 500 F. Sami BOUDIA, 14, rue des Vignes Blanches, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (01) 38.13.44.47.

Ach. GB : 400 F max. Julie BUTON, 58, rue Brigadeuse Alsace-Lorraine, 67150 Gerstheim. Tél. : 88.98.35.88.

Ach. Duck Tales (GB) : 150 F max. Adélaïde MERCIER, 6, rue de la Maissonnette du Bois, 17290 Le Thou. Tél. : 46.35.78.03.

Ach. Super Nintendo - SMB 4 + Super Formation Soccer Ibe + bte + notice : 900 F max. Mathieu CRUCIANI, 26, rue Raymond Queneau, 75018 Paris. Tél. : (01) 42.05.66.33.

Ach. jx MD Gynoug, Mercs, Darius 2, Rolling 2, Ea Hockey, Undeadline Px : 150 à 200 F. David BERNARDO, 84, 11 Luginan, 2, rue Raoul Folleau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.24.38.

Ach. SMS II : 200 F max. Christiane GAUDIER, 22, rue Roland Garros, rés. Fleubert, Saint-Quentin. Tél. : 23.62.65.96. ap. 20 h.

Ach. GG + 1 ou 2 jx (Sonic, Mickey, Donald) pour 700 F. Adapt. sect. Mica MOSCONI, 4, rue Jean Rostand, 70200 Lure. Tél. : 84.62.90.75.

Ach. Console SNK Neo-Geo complète sans jeu : 2 500 F. Jean-Christophe LAURENT, 49, Grande Rue Meslières, 25310 Hermoncourt. Tél. : 81.30.83.93.

Ach. util. PR CPC 6128, 1 copieur, 1 éditeur de sect. en Ibe px à déb. Olivier FREDJ-SERAT, 128, rue de Senlis, 95280 Beaumont-sur-Oise. Tél. : (01) 34.70.37.37.

Ach. jx Néo-Géo : 400 F. Ou console Néo-Géo + 2 man. : 2 000 F. Philippe PUNG, 10, allée du Docteur Dupuytren, 93600 Aubry-sur-Bois. Tél. : (01) 43.85.66.71.

Ach. jx Super Famicom : Zelda 3 : 400 F. Super Adv. Island : 300 F. Prince Persia : 350 F. Stéphane ALBERICI, 102, rue du Rouet, 13008 Marseille. Tél. : 91.78.07.58.

Ach. Super Nes avec ou sans jx à déb. Vds Nes + 4 jx : 600 F. Vds Vds. Kevin SIBOUN, 1, rue des Dahlias, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (01) 69.09.66.61.

Ach. GB ou Super Nintendo si poss. avec jx. Nicolas SWIERCZEK, 43, rue Alfred de Musset, 59115 Leers. Tél. : 20.75.17.41.

Ach. jx sur MD : 150 F max. jx MS : 100 F. Mohamed GUENICHE, 12, rue P. Pissarro, 93000 Bobigny. Tél. : (01) 48.32.78.95.

Ach. jx MD : 150 à 200 F. Jx S. Nintendo. Vds GB + SNK + LB : 650 F. Vds jx GG : 150 F. Jx Nes : 150 à 200 F. A déb. Jérôme CORNOLLE, 150, rue du Maréchal Foch, 59400 Fontaine-Mâle. Tél. : 27.83.91.17.

Ach. MD et GG : 400 à 500 F. Ach. jx MD et GG. Faire offre. Tél. : (01) 43.46.28.88.

Ach. MD franç. + 2 man. + 1 jeu : 800 ou 900 F. Gérard DELANDE, Les Terrasses, Ave 12, apt. 707, 13140 Miramas. Tél. : 90.50.20.01.

Ach. bte en carton pour Super Mario 4 sur Famicom : 50 F. Patricia PERROT, La Murallette, bat. D, av. Mendès-France, 63500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.30.81.34.

Ach. Néo-Géo + 2 man. + 3 ou 4 jx : 3 000 F. ou éch. ctre A500 + 200 disques + XE1-Pro. Cédric CUELIER, 8, RM 45, Le Rosebois, 95950 Landrecies. Tél. : 27.77.72.50.

Ach. GB + access. env. : 400 F. Samuel FERON, 6, rue du Valéry, 78133 Epouville. Tél. : 35.30.42.83.

Ach. Super Mario Land sur GB : 100 à 150 F + emb. + not. Nicolas MAULIERT, 5, rés. La Chaumière, 73300 Vermenay. Tél. : (01) 94.06.35.32.

Ach. GG + 1 jeu + adapt. MS/GB : 800 F. Guillaume MATHELIER, 7, rue Henri Jooz, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.87.26.46.

Ach. jx sur Nintendo franç. : Castlevania 4, WWF, Zelda 3, Street Fighter 2. Px : 200 F max. Thomas LEGRENZ, Les Minéraux, 61470 Hougou. Tél. : 33.36.96.40.

Ach. jx Super Nintendo, Super Ghoul's/Ghosts, Zelda 3. Louis MICHAUX, 19, place Listrano, 59700 Marcy-en-Barrois. Tél. : 20.89.13.17.

Ach. jx Golden Axe P5. Px : 100 à 150 F. Alexandre DREAN, 5, Impasse Blaise Pascal, 22800 Loudéac. Tél. : 96.28.27.88.

Ach. Paroel Stars, Aero-Biester sur PC Engine ou éch. Olivier BUISSON, 8, rue de Paris, 94340 Joinville-le-Pont. Tél. : (01) 43.97.43.05.

Ach. GT + 1 jeu + transfo (si poss.) : 1 000 à 1 500 F. Renaud CLAIRAND, 51, rue de Preneau, 85240 Saint-Hilaire-des-Loges. Tél. : 91.52.16.13.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ach. jx Néo-Géo. Ech. jx MD, Nec, SFC, GB, MS. Rach contacts rég. Marseille. Stéphane RILES, 29, clos la Cadère, av. J. Prévert, 13730 St-Victor. Tél. : 42.79.10.94.

Ech. jx : Castle, Sonic, Super hang on ctre autres jx (TF3, Desert strike), Nicolas TATE, chemin de Marguillan, lieu dit "Mes des Hermines", 13200 Arles. Tél. : 90.46.87.73.

Ech. MD + 3 jx (Donald, Mickey, Street of rage) ctre Famicom + 1 jeu. Alexis SLAWNY, 139, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (01) 43.88.84.76, ap. 18 h 30.

Ech. SM Bros 3 et Simpsons ctre Snake revenge ou Corvette ZR1 chal. Jérôme GABORIT, 47, av. Pablo Picasso, 92000 Nanterre. Tél. : (01) 48.97.01.78, ap. 20 h 30.

Ech. Super R-type sur Super Nintendo ctre Super tennis ou contact pour prêt. Gilles KLYSE, Le Coteau, N° L7, 13500 Martigues. Tél. : 42.80.12.07.

Ech. MS ctre MD jx Nes : Asdréx, Moonwalker, Spiderman, Mickey, Golden..., Bertrand REGARD, Serjane, 72650 La Miesse. Tél. : 43.25.38.38.

Vds NES + 6 jx, px : 1 200 F. ou éch. ctre Super Famicom + 1 jeu. Sébastien THIERRY, 20, av. Cadours, 93140 Bondy. Tél. : (01) 48.48.51.72.

Ech. sur MD Jap. Wonderboy 5 ctre Desert strike (Jap. ou Franç.). Nicolas MONTU, 11, rue Roceot, 91100 Reims. Tél. : 26.87.80.26.

Ech. GTU + 6 jx (Sonic,...) + Master gear (sa gar.) ctre Turbo GT + jx. Pierre BUREAU, Tél. : (01) 48.34.71.62.

Rach. jx MSK-1 Thomson T08, souris MD/TO, C 64/128 et micro 8 bits only. Pierre SOGNO, La Gilère, 73240 St-Genis/Guil

Ech. MD + 3 jx ctre Coregraf + (si possible Parodius et F1 Circus) 3 jx. **Rabih GEGELLE**, 7, square Villaret de Joyeuse, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.55.08.55.

Ech. MD + 7 jx + 2 Pad, lbe ctre Néo-géo + 2 jx + 1 Pad ou vds MD, px : 2 500 F. **Olivier TARIUEUX**, 67, av. d'Alfortville, 94600 Chelles-la-Rol. Tél. : (16-1) 49.90.87.92.

Ech. Shadow dancer sur SMS ctre World cup sur NES. **Jean-François COHER**, Surlabx, 38118 Hiers-sur-Amby. Tél. : 74.83.86.51.

Ech. sur Famicom Castlevania, Contra, Wrestling. **Jean-François JOSNIH**, 101 bis, rue du Lac Passay, 44118 Nantes. Tél. : 40.04.30.33.

Ech. sur Super famicom, Super soccer ctre Simcity ou Castlevania IV. **Maxime PACE**, 13, rue du Général Lacharrière, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.39.38.25.

Ech. vds, ach. jx SFC. **Alexandre BIEUX**, 7, rue du Trident, 34970 Lattes. Tél. : 67.04.75.75.

Ech. MD + 2 man. + 8 jx Streets of rage, etc ctre Néo-géo + 3 jx (Soccerbrawl, Fat fury, M. Naton). **Jérôme ESMAN**, 43, rue de la Ferme de Richemont, 33850 Léognan. Tél. : 58.84.09.09.

Ech. Amstrad GX 4000 + 3 jx ctre GB + 2 jx ou GG + 1 jeu ou vds, px : 600 F. **Emmanuel DEGRIVE**, 48, rue de Neuchâtel, 51100 Reims. Tél. : 28.87.31.36.

Ech. Sonic ctre Rolling thunder 2 ou Two crude duels ou A-Dragoon. **Frag. MD, Romain MAZZARESE**, 4, rue Camille Pissaro, La Rouge Gresse, 78870 Pavilly. Tél. : 35.82.10.95.

Super Nintendo + Nintendo de lux + 7 jx ctre A 500 + 2 jx. **Karim MASDUA**, 66, Bd National, 92000 Nanterre.

Ech. : Wonderboy 5 ou Steel empire ctre Thunder force 3 ou Robocop. **Victor KELLAL**, 111 Chenevière, 71940 St-Boll. Tél. : 85.44.03.99, ap. 17 h 30.

MD + 3 jx ctre GG + 5 jx mini ou éch. Mickey. **Sonic, Quack thunder 3 ou Safari ou Desert strike**. **Romain BARAT**, Les Bazillières Genset, 44140 Montbert. Tél. : 40.28.78.30.

Ech. MD + 2 man. + 18 K7 ctre Néo-géo + 1 ou 2 jx ou vds, px : 4 000 F (val. : 7 000 F). **Christophe CAFFIER**, 112, av. Aristide Briand, 94430 Chennères. Tél. : (16-1) 45.93.03.29.

Ech. MD Franc. + 4 jx (Quackshot, Robocop, Street of rage, etc...) + adapt. ctre Super famicom + 1 ou 2 jx. **Thierry VERNAGALLO**, 11, av. Henry Musso, Bell-Vista St 38, 08100 Nica. Tél. : 92.09.05.77, ap. 17 h.

Ech. Mickey ctre Alien storm ou Thunder force 3 ou Ghouls'n ghosts ou vds, px : 300 F. **Nolli HEU**, 3, rue St-Euphrasy, n°25, 71100 Chalon-sur-Seone. Tél. : 85.43.42.80.

Jx MD Granada Phelios, Arrow flash ctre Toki populous, Thunder force 3, Shadow. **Max CHEUNG**, 9, rue Bel Laminet, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 40.14.82.10, h.s.

Ech. NES + 13 jx ctre Néo-géo + 1 jeu (Magician, sa possible). **Yohann FRIMIN**, 14, rue Paul Parnard, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.89.12.

Ech. sur MS Shinobi ctre 1 jeu : Wonder boy 3 ou Fantasy zone 1 et 2 ou Ghouls'n ghosts. **Florent VASSOGNE**, rue du Collège, 17170 Courçon. Tél. : 48.01.73.27.

Ech. MD Jap. + PRO 1 + Arcade powerstick + 17 jx ctre Néo-géo + jx ou vds, px : 5 000 F. **Barbara RICHARD**, 30, rue Victor Hugo, 57570 Mondorf.

Ech. SGX + 4 jx (FMT, Formation soccer, F1TB, Cyber Core) ctre MD Franc. + 2 jx ou 4 jx + 2 man. **Christophe LOMBARD**, 40, place des Séants, 38100 Grenoble. Tél. : 78.22.89.81.

Ech. Nintendo + 8 jx (Duck lals, Double dragon 2, etc...) ctre MD + 2 ou 3 jx. **Julien FOMHARD**, 40, rue du Bourg, 71800 Châtigny-le-Royal. Tél. : 85.87.73.03.

Vds 300 F ou éch. jx MD POSS : Fightmaster, Golden axe 2, T.F.3, Mercs, Robocop, Street of rage. **Gil SHAKUN**, 38, av. Général Lacroix, 38950 St-Martin-le-Vieux. Tél. : 78.56.90.55.

Ech. sur MD Sonic, Mickey, F. 22, Fantasia R Shinobi, EA Hockey, etc. **Pierre BAZURK**, 3, Bd de la Liberté, 18000 Bourges. Tél. : 48.67.03.16.

Vds Turbines et Duck tales, px : 200 F à 250 F ou éch. **Sébastien VASSEUR**, 23, av. de la Liberté, 59610 Lesquin. Tél. : 20.87.86.25.

Metal gear, TMNT ctre SMD 3, Mission impossible, Snake, Revenge, sur St-Chamond. **Laurent GA-60**, 18, rue Wilson, 42400 Loire.

Tuho NEC DT + 4 jx ctre Néo-géo ou Super famicom + jx ou vds, px : 2 500 F. **Huyh NUY HUNG QUOC**, 10, rue Scandicci, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.40.38.38.

Ech. A 500 + 30 jx + man. (ss gar.) ctre SFC (Jap.) + 1 jeu mini ou vds, px : 3 000 F. à déb. **Pierre WILLAËYS**, 65, rue des Farnettes, 78420 Carrières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.57.88.48.

Ech. MD + Mickey + St. of rage + Strider ctre Turbo GT + 1 jeu ou 2 MD + 2 man, dont Powers. **Julien NANAMEL**, 142, Bd Gallieni, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 40.85.01.52.

Ech. jx SFC : Final fight, Lemmings, Actraiser, Mario 4... **Pierre-Jean BRESCHANI**, Villa A Toppe, 20290 Campile. Tél. : 95.38.22.30.

Ech. ou vds Quackshot, Mercs, Jordan US bird... **Rech. ou ach. A. Dragons, Speed ball 2, PS II, Wonderboy Nicolas CAMRIZIAUX**, 1 bis, rue Victor Hugo, 78330 Fontenay-le-Flouy. Tél. : (16-1) 30.58.49.98.

Ech. PC engine + jx ctre MD ou GG ou vds, px : 890 F, à déb. ou éch. ctre 2 ou 3 jx SFC. **David DEMARQUE**, 27, rue de Cordogne, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.88.80.11.

Ach., vds. éch. jx Super famicom (Castlevania, etc...) **Fernando MENDES**, 10, rue Romain Rolland, 78340 Les-Clayes-s/s-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.38.02.

Ech. MD + 17 jx ctre Néo-géo + jeu de combat (Fatal fury) **François AQUILINA**, 16, rue de l'Herbette, 95300 Ennery. Tél. : (16-1) 30.38.51.07.

Rech. contact pour éch. sur Super Nintendo sur Paris et rég. **Jean-Michel MOUTIN**, 7, allée des Tanneurs, 94250 Gentilly. Tél. : (16-1) 45.46.52.83.

Ech. Sonic et Ghouls'n ghosts sur MD ctre jx de course automobile. **Frank BOCHU**, 173, rue de Metz, 68000 Vitell. Tél. : 29.08.36.30.

Ech. NES 7 jx, ss gar. + 50 F (Mario 3, Simpsons). ctre Super famicom + 2 jx. **Halim EL MOUS-SADOU**, 57, rue St-Blaize, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.73.44.92, ap. 17 h.

Ech. jx sur MD et NEC (rech. formation Soccer, Final match tennis, etc). **Yohann BOUTIN**, 1, rue Pierre et Marie Curie, 79200 Talmont-le-Bas-Verl. Tél. : 49.84.59.05.

Ech. jx GG Wonder boy, Dragon crystal ctre Mickey ou Joe Montana football. **Cristel LEMAITRE**, 34, rue Lala, 69241 Mermières. Tél. : 37.27.58.85.

Ech. MD + 11 jx (Sonic, Mickey, Street of R., WB V, PS II et J. Eahockey). ctre Néo-géo + 5 jx. **Bruno MARVIER**, 21, rue Paul Doumer, 33180 St-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.95.86.70.

Ech. sur MD Franc. : Mercs ou Street of rage ou Nigh. resistance, ctre EA Hockey ou JM 92 (fr.). **Nicolas HERNANDEZ**, 27, av. des Murières, 31800 La Salvetat St-Gilles. Tél. : 61.07.49.82.

Ech. jx PC 51/4, 3 1/2 ctre jx sur Super NES version Pal., Poss. of Persia... **James STUART**, 18, rue Fourcroy, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 44.25.12.

Ech. GB, lbe + 3 jx mini, ctre Lyta + 1 ou 2 jx + transfo. + Com lyta. **François-Emmanuel BENOIT**, 550, rue Charles Ragnay, 38000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.24.10.07.

Ech. MD + 5 jx (Sonic, Hell fire, Fantasia...) + 3 man. ctre SFC, Lyta. Néo-géo ou autre. **Fridérique MARY**, 3, place Pierre Bocard, 78280 Gargan-court. Tél. : (16-1) 30.57.01.68.

Ech. jx GG. **Michael COLEMAN**, 15, rue Bouches de Perthes, résidence les Remparts, 82200 Bagnols-sur-Mer. Tél. : 21.80.22.56.

MD + 5 jx + 2 jx (lbe) ctre Néo-géo + 1 jeu + joy pad ou vds MD + 2 jx + 2 jx, px : 1 000 F. **Jean-François GUERRIN**, 303, Bd des Hirondelles, 83150 Bandol. Tél. : 94.29.88.88.

Ech. NES + 5 jx + 2 man. ctre Super famicom + jx + 2 man. ou vds, px : 1 800 F à déb. **Adrien GUILVARD**, 35, rue du Progrès, 92140 Clichy-M. Tél. : (16-1) 48.31.84.03.

Ech. Vigilante sur NEC ctre Final match tennis ou autre éch. jx MD et SMS. **William BREYER**, 28, rue des Lises, 95150 Taverny. Tél. : (16-1) 39.95.44.88.

Ech. jx NES, MS et GB. **Cyril TERRIERE**, 59, av. du Général de Gaulle, 59389 Berques. Tél. : 28.68.13.11.

Ech. MD + 2 jx ctre NEC Turbo GT + 1 jeu. **Garry RICHARD**, 33, rue des Colombes, 82710 Courrières. Tél. : 21.75.32.98.

Ech. Core Pules 5 + 3 jx (Ninja Spirit, Hit Ice, Dragon Spirit) ctre MD + 2 jx. **Grégory GAY**, 42, rue du Pré-D'Elle, 38240 Mayland. Tél. : 78.90.09.02.

Ech. Quackshot ctre Aliens Storm sur MD. **Adrien GEORGE**, 6, villa Vargis, 92320 Châtillon. Tél. : (16-1) 46.44.62.61.

Ech. ou vds jx 100 à 200 F (Bank panik, Transbot ou Vigilante) ctre Hockey ou Baseball ou autre. **Sébastien URDUALES**, 15/21, rue V. Ronelle, 93240 Stains. Tél. : (16-1) 48.21.82.96.

Ech. Coregraf + 6 jx ctre MD + 5 jx. **Sylvain PODWINSKI**, Charles de Passy, 98510 Veron. Tél. : 86.87.11.76, Ap. 19 h.

Ech. 7 jx MD + G Gear + 7 jx + adapt. sect. ctre Néo-Géo + 2 jx. **Pierre WITZ**, 9, rue de l'Île, 87230 Nottulheim. Tél. : 88.74.49.57.

Ech. jx MD FR Streets of Rage, Midnight R. F22 ctre Pit Fighter, Mystic Kax, jx US ou FR. **Christophe GHAU**, 72, bd Eugène Chaumlin, 49000 Angers. Tél. : 41.66.34.27.

Ech. jx MD Quackshot, Fantasia, Thunder, F.3, Sonic, Cher ou ach. F.22, Shining and Darkness. **Serge DUMERGÉ**, 1, hameau de Carvales, 30380 St-Christophe-les-Alpes. Tél. : 66.30.46.25.

Ech. MD neuve + 4 jx (Mickey, Strider, Sonic...) ctre Néo-Géo + 1 jeu (Robo Army). **Nicolas TATE**, chemin de Martellian, 13200 Arles. Tél. : 90.49.97.73.

Ech. California games et Robo Squash sur Lyta ctre autres jx Lyta (golf si poss.). **Fabrice MAYAUD**, 2, allée des Fougères, 80290 Courtry. Tél. : 44.73.70.92.

Ech. Sonic ou Quackshot ctre James Pond 2 ou Wonderboy et Monster World. **Fabien GRENIER**, 40, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.85.38.

Vds ou éch. jx MD et MS Moonwalker, JPK Bosing, MD Indiana Jones, Hang On Golden Axe, Alex K.3, 4. **Patrice VEREECOU**, 180, route Nationale, 82231 Babriat Plage. Tél. : 21.98.82.71.

Ech. ou vds Starlight (MD). **Joe et Mac (SFC)** **Rikny MURAU**, Haut-Bourg, BP21, 88170 Champenais. Tél. : 29.94.53.02.

Ech. jx SMS, After Burner ou Sonic ou Alex Kid, ctre Wonderboy 3. **Julien IMBERT**, 17, rue Loutson Bobet, Les Amariès, 13500 Martignas. Tél. : 42.49.43.80.

Ech. jx Super Nintendo (poss. F-Zero) ctre Super soccer ou Super Tennis. **Benjamin JACQUOT**, 5, chemin du Paradis, 91430 Igny. Tél. : (16-1) 60.19.22.35.

Ech. S.Nintendo + 2 man. + pén. + Super Mario, 500 F ctre Super Nes + 2 man. **Nicolas DERONDE**, 36, rue Etienne Marcel, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 42.36.45.84.

Vds Spiderman sur MD : 250 F ou Ech. ctre Mercs ou Rolling Thunder 2. **Bruno LEONARDI**, Launaville au Bois, 52230 Polissons. Tél. : 25.94.58.82.

Ech. jx MD : Immortal, J. Pond 2, Batman, etc. **Cher. Centurio, Warsong, etc...** **François BES**, 5, rue du Pt-St-Jean, 59380 Bergues. Tél. : 28.68.75.80.

Ech. Neo + 6 jx ctre MD ou vds : 900 F. Tél. : 53.98.09.77.

Ech. jx Famicom. Rech. Soulbler. Poss. S.R. Type, Zelda 3, Sim City. **Pascal ROARAY**, 8, Impasse Auguste Tribou, 33000 Pessac. Tél. : 98.45.37.23.

Ech., vds, ach. jx sur MD (cher. : Wonder Boy V). **Pascal FOURNIER**, 8, chemin Becard, 33140 Villanave d'Ornon. Tél. : 56.87.83.21.

Ech. sur Sega MS Strider ctre Wonderboy 3. **Sébastien HERBEN**, 744, chemin de la Casale, 73200 Albertville. Tél. : 79.32.31.94.

Ech., vds, ach. jx sur Super Famicom. Cher. Baile Toads. **Christophe GUILLOT**, 11 bis, Impasse Lindberg, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.58.

Ech. MD + 6 jx ctre Néo-Géo (+ argent au besoin) ou ctre SFC + jx. Vds Nes + 7 jx : 950 F à déb. **Robin THUREL**, 40, bd d'Argenson, 92200 Neuilly-sur-Seine. Tél. : (16-1) 47.45.59.12.

Ech. MD + 2 man. + 7 jx (Sonic, Street of Rage...) ctre Néo-Géo, lbe. **Emmanuel B**, 6, rue de St Simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06.

Ech. sur MD, Quackshot ctre Phantasy Star ou ctre jx Superfamicom. **Guillaume VARANDA**, 50 bis, rue du Colonel Fabien, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.68.79.22.

Ech. Protector ctre autre jeu. **Sylvain MARIOT**, 38, chemin du Chancelier, 69131 Ecully cedex. Tél. : 78.33.28.15.

Ech. MDJ + 3 jx + 2 man. ctre SFC. **Jérôme JOYEN**, 5, résidence du chemin Notre Dame, 93150 Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 48.67.98.84. (Ap. 18 h).

Ech. jx MD : Musha, Shadow Dancer ctre Road Rash, Thunder Force 3. **Sanjiv SODTEHAL**, 8, cité Dupont, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.21.04.20.

Ech. K7 MD, rech. PS II, Sword of Vermilion. **Florent LOUBIGNAC**, chemin d'Haris Mendis, 64122 Urrugne. Tél. : 59.54.33.10.

Ech. jx sur Famicom : Final F. Grades, Ullaman, Zelda 3, Formula, F.Zero, ctre Néo-Géo. **Jean-Daniel HOUARD**, 34270 Lieu dit Le Ray, Val-Rennes. Tél. : 67.55.36.85.

Ech. Nec + 3 jx ctre MD + jx ou Lyta + 2 jx + 200 F. Ach. jx S. Nintendo. Cher. contral. **Amiga. Fabrice SIMEY**, 36, les Croix-Rouges, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.

Ech. MD + 5 jx (Alien St. Donald) + 2 joy ctre Coregraf + 2 joy + 8 ou 9 jx ou vds : 1 700 F. **Roland SYLVESTRE**, 3, Impasse Guy de Maupassant, 69630 Corbaj. Tél. : 72.50.79.55.

Ech. jx GG. Sonic, Mickey, Columns, Woodyood, Waga Land, Psichy World. **Arnaud ACCES**, 123, rue Jules Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 68.40.71.54.

Ech. ou vds jx Gameboy : Nascar ctre Mickey's Dangerous Chase. **Marie-André DOUFFIABUES**, 38, rue des Croissants, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.52.78.

Ech. 8 jx nec : Formation Soccer, PC Kid 2, etc. Cher. Neutopia 1, 2, etc. **Guillaume ARMSPACH**, 10, rue St-Euphrasy, 10400 Nogent-sur-Seine. Tél. : 25.39.09.05.

Ech. Gameboy + 3 jx (Blades of Steel) ctre GG + adapt. sect. + 3 jx (Sonic, Mickey, Out Run). **Eric DENIS**, 10, rue de 8 Mai 1945, 69113 Seclin. Tél. : 20.32.88.45.

Ech. 4 jx GB (DD, Robocop, Tetris, Turtles) ctre (Simpsons, Mickey 2, R. Rabbit, DD2). **Guillaume CABOAT**, 36, rue Tour Constance, 34530 Montagnac. Tél. : 67.24.08.67.

Ech. Gameboy + 3 jx (Double Dragon 1, Tetris, Revenge of the Castors) + Light boy ctre GG. **Jérémy LAURENT**, 71, av. de Piscicart l'Impérat, 08100 Nieu. Tél. : 83.67.80.32.

Ech. sur MD jx Populous, Strider Ghouls'n Ghost. Cher. 1 Force 3, Mercs... **Fabien BOUGREAU**, 235, rue Vercingétoris, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.49.34.

Ech. sur SFC (jap) Castlevania 4 ctre Zelda 3 et Actraiser ctre Phelios ou autres. **Gwenael GARDET**, Le Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.71.39 ou 58.47.71.39.

Ech. jx Nes Gremlins 2, SMB 2, Megaman 2, Duck Tales ctre Simpsons, SMB 3, Tic et Tac ou vds 320 F. **Stéphane GAY**, 134, rue de Marguerite, 88250 Montigny. Tél. : 78.98.22.59.

Ech. sur MII Revenge Shinobi, ctre Golden Axe 2. Rech. jx à 2. **Yann TAMBELLINI**, 9, av. Marc Sangnier, 98300 Caluire et Cuirs. Tél. : 78.08.39.32.

Ech. Gameboy + 11 jx + sacoch + adapt. ctre GG. **Julien THIERY**, 18, rue Antoine Watteau, 98139 Wattignies. Tél. : 20.80.27.39.

Ech. Dragonball 2 sur SFC ctre Zeide ou SF soccer ou autres... **Nicolas TEXCIER**. Tél. : 44.57.69.61.

Ech. Nes + 10 jx + Nes Advantage ctre SFC + 2 jx + 1 man. **Johann DECOURT**, 10, quai de la Merne, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.01.84.27.

Ech. ou vds Nes + 11 jx + 3 man. (JSS2, 8 état ctre MD + 5 jx. Val. : 2 500 F. **Jean-Philippe BATAILLON**, 1, bd A. de Fraissinet, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.34.18.08.

Ech. Nec + 4 jx + 2 man. + Lyta + 5 jx + transfo. Val. : 3 750 F ctre Néo-Géo + 1 jeu + 2 man. **Romain PONS**, 535, rue de Broys, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.26.82.

Ech. jx Super Nintendo. Poss. Mario 4, F.Zero, Tennis. Vds jx Nes. **Robert PALAS**, 38, allée des Soudaines, 79430 Louvençelles. Tél. : (16-1) 39.89.14.89.

Ech. Moonwalker ctre James Bond 1 ou Fantasia ou Batman ou Street Fighter 1 ou 2 ou Immortals. **Romain DEMIZOT**, Sous-la-Rochelle, La Chapelle Montclair, 04140 Seynelles-Alpes. Tél. : 92.35.30.27.

Ech. SMS + 1 joy + 1 pad + 6 jx + lbe + écouit. + Gameink + 3 jx ctre MD + Sonic + 2 man. **Julien RICHARD**, 118, rue de la Concorde, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 48.99.89.88.

Ech. jx MD Quackshot ou Sonic ctre Wonderboy 5 ou Robocop. **Fabien GRENIER**, 40, allée du Parc, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.85.39.

Ech. Gameboy + 4 jx + câble. Val. : 1 470 F ctre MD Franc. + 1 jeu. **Jérôme COVIN**, rés. des Ombres, route d'Alata, 20000 Ajaccio, Corse. Tél. : 95.20.12.29.

Ech., vds Pin's 316. Px : 4 740 F ou éch. ctre Néo-Géo plus 2 ou 3 jx + 2 man. **Bertrand ROUX**, 128, rue de la Croix Nivart, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.32.29.21. Ap. 18 h et W.E.

Ech. K7 Nes : Probotector, Robocop, etc... **Moïse GUILBERT**, Résidence Donat, 13100 Aix en Vence. Tél. : 42.23.98.11.

Ech. sur Super Nintendo franç. et sur Lyta. **Philippe REMIENS**, 305, rue de la Forêt de 57600 Forbach. Tél. : 87.87.45.90.

Ech. Quackshot, Super League, Moonwalker, key, ctre F.22, Speedball 2, Marvel Land. **Sébastien MORELLE**, 29, rue des Ruffins, 92 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.

Ech. Moonwalker (M.S) ctre Slider ou Ghouls'n Ghost ou Donald ou Super Kick Off. **Sami LAUME**, 17, allée du Colonel Rivli, 94280 Fresnes.

Ech. gameboy + 7 jx ctre gamegear + jx. **Jean-Marc WEIL**, 9, rue Camille Flammar, 77000 Melun. Tél. : (16-1) 64.09.08.27.

Ech. Contact Gamegear. **Marie LORBAIC** sur St-Pierre, 91810 Vert-le-Gard. Tél. : (16-1) 64.56.03.42.

Ech. Actraiser sur SFC ctre F.Zero ou 3. **Arnaud VAN POUCKE**, 68, rue Chalmets, 83 Saint-Cyr-sur-Loire.

Ech. Nes (92) + 7 jx, Tic et Tac, Rad Gravity + man. ctre SFC + 2 man. + 2 ou 3

Ech. Afterburner, Mickey, Castle of Illusion ctre Shadow Dancer. **Pierr-Antoine CLAUDEL**, 10, rue Henri Dunan, 81100 Castres. Tél. : 03.72.04.72.

Ech. Simpson ctre World Cup, Maniac Mansion ou Adam Family. **David CROISEAU**, 80, rue Catteau, 98200 Tourcoing. Tél. : 20.37.38.50.

Ech. Slider ctre Gynoug. **Christophe RANNOU**. Tél. : 93.89.40.72.

Ech. jx MD franc. : Sonic, Quack, A.S. Torm., S. Dancer, ctre Robocop, Gynoug, Toki, Illi Hockey ou vds. **Jean-Baptiste LE TALLEC**, quartier Les Prun, 26120 Chabouit. Tél. : 75.59.06.83.

Ech. sur MS Global Defense et World Grand Prix. Cher. Club MS sur Nice. **Terence CHOTARD**, 24, rue Trachel, 06000 Nice. Tél. : 93.82.94.56.

Ech. MS + 3 jx Gynoug, Mickey, Altered Beast ctre Famicom + 2 jx. **Aurélien GERMAUDY**, 27, Grand Rue, 57560 Voyer. Tél. : 67.03.72.83.

Ech. GG + branlo + 11 jx + master Gear ctre s. Nintendo. **Amaud ACCES**, 123, rue Jules Verne, 91270 Nignoux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.40.71.54.

Ech. vds jx MS (Mickey, SMGP). Cher. Desert, Marble. vds Synthé Yamaha + Super Buggy Red Arrow. **Mathieu MIEGEVILLE**, 2, rue des Sources, 31520 Ramonville-Saint-Agne. Tél. : 61.73.40.87.

Ech. coregraph neuve + 3 jx + 200 F ctre S.Famicom + 1 jeu. **Christophe LUGNET**, 14, rue des Vigies, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.

Ech. Nes Dble Dragon 2 + Punch Out ctre GB + 1 jeu. **Philippe PHILIPPS**, 166, av. Pierre Mendès France, 30000 Nîmes. Tél. : 85.29.86.77.

Ech. SMS 2 ctre GB ou vds 370 F. **Amir BERRAL**, 150, av. Jean-Jaurès, 93500 Pantin.

Ech. Quackshot ctre GB + tetris et Hellfire ctre Mistic, Monaco ou Fantasia. **Mohamed RABHI**, 14, av. de Zelzate, 07200 Aubenas. Tél. : 76.93.75.08.

Ech. SMS II + 2 jx (Populous et Alex Kidd) ctre GB + 2 jx. **Dimitri MORIN**, 2, av. Maréchal Joffre, 11001 Carcassonne. Tél. : 68.25.00.00.

Ech. jx SFC poss. Rama 1/2, Adams F., Super Barmation Soccer, ctre GG + jx. **Jonathan PAMNETIER**, 72, rue de la Poste, 44240. Tél. : 40.77.96.70.

Ech. Mario 2, Zelda 2, Battle of Olympus, Dragon Ball, ctre Tc II Tac ou Punch Out. **Stéphane LEMAIRE**, 32, impasse Achille Bureau, 51100 Reims. Tél. : 26.85.07.62.

Ech. MS + 10 jx ctre S. Nintendo + 4 jx. **Fateh BELLACENE**, Cité Font Vert, BP. 342, 13014 Marseilles. Tél. : 81.02.88.15.

Ech. TMNT (tbe) + Nes Max ctre Lolo, Jackie Chan, Gremlins 2, rescue Ranger, tetris. **Lolo LE GALL**, 29040 Landudry. Tél. : 98.04.40.59.

Ech. Nes + 4 jx 2 man. + zipper ctre SFC + 1 jeu + 2 man. **David LAMAZOU**, Roquelaure, 84130 Mulsien Soule. Tél. : 59.28.18.99.

Ech. ctre grab + Pc Kid 2 + Paranoia sur Nec et Sonic + Donald 2 + 2 jx ctre S. Nes. **Frédéric MROZINSKI**, 696, rte de la Libération, 77630 Arbonne. Tél. : (16-1) 60.60.39.

Ech. vds GB + sup. Mario + Dragon L'air + Light (Bis ss gar.) ctre jx Mega : TF3, Zoad Rash. **Frédéric HUBERT CHOUTEAU**, 128, rue de l'Ouest, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.39.12.23.

Ech. MD + 6 jx (Robocop, Mercs) + Nec + 8 jx (Final Match) ctre Neo-Geo + 4 jx. **Boris PUCCI**, 10, rue Pasteur, 33250 La Londe-les-Maures. Tél. : 94.66.53.18.

Ech. vds Dicks, Shangon, D. 4081, Decap'A., Quack Sh., Shining, Chr. Elemental, Robocop, El Viento. **Michaël ALARY**, 5, rue de Franche Comté, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.84.73.

Ech. jx MD (Twin Cobra, Esval, Harzog, Wonderboy 3, Phelios, Toki, etc...) 15 jx. **Antony DUROIS**, 4, rue Alphonse Provost, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.86.76.

Ech. jx coregraph (PC Kid 2, Dead Moon) ctre (S.L.N. Golin, Magical chassa, FM Tennis...) **Mathias FOURNIER**, 8, av. Parmentier, 93420 Villigint. Tél. : (16-1) 49.63.29.76.

Ech. Super R-Type ctre S.Tennis sur S.Nintendo. **Frédéric MASKRI**, 34, villa Fond Dencouvi, 34150 Gignac. Tél. : 67.57.56.68.

Ech. Amstr. 6128 + écran coul. + adapt. TV + 100 jx ctre A.500 + jx. **Pierre-Louis NAHON**, 18, Et. Domaines du Petit Beaugard, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.04.72.

Ech. MD 2 ctre 1. Cher. Robocop, TF3, Tetriss of Race, Rid Ona. R., etc... **Laurent PACHEDD**, 21, av. Pierre Semard, 95250 Beuichamp. Tél. : (16-1) 39.60.88.08.

Ech. Paper Boy et Robocop ctre Simpsons et Simons Club. **Vincent BENECHÉ**, 68, av. Sainte-Marie, 94160 St-Mande. Tél. : (16-1) 43.28.60.73.

Ech. Lynx + adapt. sect. + 3 jx ctre GB + 6 jx ou vds : 1 000 F. **Philippe PERRIN**, 41, rue Pierre Brunin, 69300 Caluire. Tél. : 78.27.78.00.

Ech. sur Nes solstice ctre Zelda II. **André VAN-HOYE**, 39, rue de Cassel, 59285 Arneke. Tél. : 28.42.34.64.

Ech. SGX + 4 jx ctre GG. + jx ou ctre Lynx II + jx ou vds : 1 000 F. **Patrick MORENO**, 39, rue Georges Bizet, 44300 Nantes.

Ech. MD + 3 jx (Mickey, Sonic, Moonwalker) ctre GG + 4 jx. **Aurélien FLOC'H**, 22, rue de Ville-neuve, 41800 Montoire-sur-le-Loir. Tél. : 54.85.28.45.

Ech. MD + 2 man. + 4 jx (Battle S...) ctre Tur.GT + 35 jx ou Game. G + 7 jx ou 1 650 F. et GB + 3 jx : 650 F. **Laurent BITOUZET**, 14, rue de Binges, 21560 Remilly-sur-Tille. Tél. : 80.37.20.84.

Ech. SMS 2 + man. + 4 jx ctre MD + 2 man. + 1 jeu. **Djamel LAOUANI**, HLM, Beau Site, rue de la Fontaine Grogat, 63190 Lezeux. Tél. : 73.73.01.96.

Ech. voiture RC 4x4 Yokomo YZ comp. 1/10 + radio + pce ctre MD + jx. **Philippe BALUSSEAU**, 16, rue Lamartine, 71200 Le Crausot. Tél. : 85.55.90.36.

Ech. ou vds S.Famicom + 6 jx ctre Neo-Geo + jx. **Serge LAURENT**, Lingout, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.

Ech. 50° Mac Snes US ctre Contra, Goemon. Vds 450 F. Vds MD jap. + 1 jeu : 990 F. **Stéphane LEVASSEUR**, 8, chemin de Barnac, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.42.06.

Ech. sur S.Nintendo final Fight ctre un jeu US ou jap. Tortues Ninja, WWF. **Sébastien KERBACHE**, 1065, rue de la Haline, 76320 St-Pierre-les-Elbeuf.

Ech. jx sur Neo-Geo Sangohu ou Asso 2 ctre Fatal Fury ou autres. **Jean ABLASOU**, 98, rue de Villiers, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.

Ech. et Vds nbx jx. Cher. jx d'aventure. **Michaël ALARY**, 5, rue de Franche-Comté, 70000 Vesoul. Tél. : 84.75.64.73.

Ech. Ach. vds 9 jx sur MD. **Guillaume CROZET**, Les Iles, 69620 Le Bois D'oult. Tél. : 74.71.81.88.

Ech. Nes + 5 jx (Zelda, Tetriss, DDII, Service Faxanadu) ctre Nec + 3 jx ou MD + 2 jx. **Gwenael GARDET**, La Gare, 40140 Megeocq. Tél. : 58.47.71.39.

Ech. Game Light ctre loupe pour GB. **Julien BERGER**, 25, rue de Stalingrad, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.25.02.67.

Ech. Steel of Rage ctre Dble Dragon II. **Jérôme BOXON**, chemin Labau, 64290 Gan. Tél. : 50.21.50.10.

Ech. Robocop ctre Kid Cameleon. **Mathieu AZNAR**, 31, rue d'Azay-le-Rideau, 37500 Noyant-de-Touraine. Tél. : 47.65.84.50.

Ech. sur GB Popeye 2 + Tortue ctre Megaman 2 ou Adventure Island 2 ou Hook. **John DEBOURGE**, 7, allée Jean Lussat, 40000 Mont de Maréan. Tél. : 58.06.47.30.

Ech. jx Nes Tetriss Lord ou Vds : 370 F. **Lionel BRIQUÉ**, 14, rue Louis Blériot, 27400 Louviers. Tél. : 32.40.64.10.

Ech. Lynx + 3 jx + Nes + 5 jx + SMS + 4 jx GB + 6 jx ctre Neo-Geo + jeu ou vds. **Antoine BUATHIER**, 8, place Cornille, 92100 Boulogne-Billancourt. Tél. : (16-1) 46.20.44.86.

Ech. Pin's ctre MD, SFC, S.Nes, GG, GB et jx. **Thierry MARGRAFF**, 3, rue Pasteur, 59121 Maulchin. Tél. : 27.38.06.38.

Ech. sur GB World Cup ctre Marioand sur Sega Transbot et Global D. ctre E.Swat. **Franck BROUARD**, 174, allée de l'Île de France, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 30.99.38.27.

Ech. sur SMS : Sonic, Dble Hawk, Scramble Spirit, GhostBuster, ctre Columns ou Mercs. **Laurent KROLKOWSKI**, 8, rue Pierre-Baspard, 62800 Lévigny. Tél. : 21.72.40.52.

Ech. MD + jx ctre S.Famicom avec ou sans jx ou éch. Amstrad GX 4000 + 3 jx. **Rio DIVANGA-MENE**, 134, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.18.19.04.

Vds Goonies 2 + TMNT : 300 F ou éch. ctre 1 jeu MD (A.Alive, SP ball 2, K.Cam., Tazm, C.Rock...) **Fabien ALBINET**, Cité Verlin, Rue Alsace-Lorraine, 57290 Dieuze.

CLUBS

Club Nec officiel : ach., vds, location, éch., adhésion 75 Fran. S'inscrivant acceptée. **Club NEC**, 517, rue de la Fontaine, 62110 Menin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.

Prêt jx NEC, Neutopia, 2 legendary axe cadex cherche splater volley SPB. **François LEGRAND**, 8, rue du Val Roquet, 28489 Margon. Tél. : 37.52.27.09.

New Club rejoignez-mois, oui moi, Félicia au club des « Méga ratés » **Félicia ou Suzanne SENDRA**, Résidence « Les Bâillants », 15 chemin des Terras rouges, 91120 Palaiseau. Tél. : (16-1) 68.81.92.26.

Club sur Nes et SE. GB, Mg, G.G., Nec, NG, MS c'est gratuit. **Sébastien SEMIN**, 64, rue Charles Lorilleux, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.16.97.

« Super Nes-pas ? » Le Zine qui n'a pas peur des mots pour 10 balles seulement. **Stéphane PILEY**, 4, square Jules Vendrines, 78190 Trappes.

Adhère à un club Game-Boy et Nintendo (et autres !). Gratuit ! **Jean-Christophe GREMAUD**, Giron, 86700 Payre.

Rech., groupe pour créer Fanzine, ach. jx PC 5 1/4, vds jx Amiga, vds jx CPC, pa : 140 F, 7 disc. **Sébastien ROBIN**, BP 27, 77552 Noisy-Cramayel.

Rejoignez le club dans les seul club néo-géo ici et partout ailleurs. **David BOIS AUBERT**, 29, boulevard Branly, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.35.32.

Enfin ! Un club néo-géo pour tous. **Ludovic BROTONNE**, 50, rue Gauthier, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.26.69.

Tu cherches un club Sega sur MD, SMS, GG, env. un titre. **Laurent ALIGNÉ**, 15, chemin de Pionnacy, 60230 St-Genis Laval. Tél. : 78.56.48.51.

Le club des Segamans cherche adhérer, pour donner info trucs sous forme de journal. **Mathieu PASQUIER**, 77, allée du Pré Morlet, 69250 Montanay. Tél. : 78.91.58.07.

Tu cherches un super club Sega, téléphonez-nous. **Philippe CHAUVAC**, 8, impasse Potier, 28410 Marchezais. Tél. : 37.43.26.26.

Ech. jx Gameboy, MD, SFC. **Michael ZILAVEC**, 12 A, impasse Pétavis, 56239 Thumeries. Tél. : 20.86.38.75.

Club MC, GB pour méga NEC et GB, emprunt prêt, test, un jour par mois. **Jean-Baptiste CHANIAL**, 3, rue de la Terrasse, 69004 Lyon. Tél. : 78.39.37.07.

Club, trucs, infos sur NES, Mega Drive, Master System, Game Boy, gratuit. **Philippe PATIN**, 98, rue Jules Baudelocque, 62200 Boulogne-sur-Mer. Tél. : 21.80.37.08.

Club NES et Gameboy, gratuit. Magazine mensuel. **Frédéric ARANDA**, 35, rue Rothschild, 1202 Genève Suisse. Tél. : 0227.31.41.53.

Nouveau sur Aix-en-Provence : Tetra Game Club, éch. location, jx MED, Supremes. **Eddie et Pascal ASSOCIATION LOI 1901**, Tetra Game Club-Mas ALTO Rte de Puycricard, 13090 Aix. Tél. : 42.58.12.72 ou 42.98.60.93.

Env. 2 titres à 2,50 F, vous recevrez une fanzine pour Game Boy. **Yann KERVAREC**, 173, bis rue des Stations, 95000 Lille.

Fanz de Mangas, de jx vidéo : rejoignez le Club « Made in Japan » (Franz.), joindre un titre. **Fabrice LEO**, 62, rue Guvemer, 38100 Grenoble.

Cher. club Sega, cher. tips en tout genre de Sega pour monter un club. **Bertrand ESTOUR**, Peychavuin, 26400 Divieu. Tél. : 75.76.78.73.

Super ! les échanges gérés par le club et en plus gratuits, demandez une doc. **FUN CLUB**, 13, av. des Acaas, 77290 Mitry-Mory. Tél. : (16-1) 64.80.97.43.

Le Fanzine « Elvstein Micro » Est disponible pour 8 F. Port compris. Micro + consoles. **Christophe BECKRICH**, 43, rue Jean-Marie, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.60.15.10.

Fanzine Megadrive ch. collaborateurs pour la PAD, possédant matériel (dépt. 59). **Olivier FERRAIN**, 18, bis rue Dufresne, 59230 Nivelles. Tél. : 27.48.77.94.

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Pascale Chouffot

Maquette
Bernard Gortals

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro

François Hermelin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Thierry Concord, Elisabeth Esteves, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Jean-Michel Maman, Marc Menier, Annel Roubatx, Philippe Tilkete dit Fifi, Axel, Bannas San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wieklen, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, El Nionio, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Reyé (2856)

Ventes

Synergie Presse, Alain Stefanescu, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 95 24.

Service abonnements

Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 virements) BP 53 77932 Perthes Cedex.

Promotion

Marcelle Briza (2161), Frédérique Gasbarian

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Consoles Plus SNC au capital de 10 000 F.
Principal associé : **EM-Images SA**
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel

Directeur délégué : Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Gérant et Directeur de la publication : Francis Morel
Dépôt légal : 3^e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Europresse.
Photogravure : Proprint. Couverture : Image.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart Sega non folioté est inséré entre les pages 20/21.
Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 52/53 et 132/133.
Un encart Neo Geo non folioté est inséré entre les pages 92/93.

NOTATION SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficile ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penser nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !



PREVIEWS

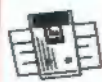
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

FORMAT

Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourner le jeu. En voici la liste complète.



FAMICOM



SUPER FAMILIAR



FAMILIAR



MEGADRIVE



SEGA



GAME GEAR



MEGA DRIVE



FAMILIAR



GAME BOY



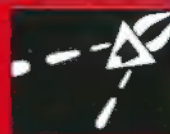
CONGO



MEGADRIVE

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :



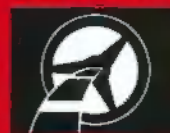
SHOOT'EM UP



PLATFORMER



BEAT'EM UP



CONDUITE



SPORT



ADVENTURE



SIMULATION



PUZZLE



STRATEGY

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Mega Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Mega Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT

Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !



CLASSIC

CLASSIC

Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.



MEGA

HIT

Nouveau. Pour **SUPER NINTENDO** Super Nintendo Entertainment System.

super Castlevania IV

Nouveau!

Le summum de l'horreur draculienne sur la nouvelle console Super NES!

Le Comte Dracula est de retour. Simon l'entraîne dans la fosse avec son fouet mystique. Des chevaliers morts-vivants, des crapauds cracheurs... tu verras de abîmes frissonnants. Tous les amateurs du genre pourront vraiment se «dépenser» lors de cette chasse au comte. Une quantité de magnifiques images vampiriques et des sons atmosphériques te mettront dans l'ambiance Dracula. 30 thèmes musicaux et 80 effets sonores attendent de pouvoir toucher tes pavillons acoustiques. Et, en plus, des tas de bonnes idées de jeux: de pièces tournantes, des démons cracheurs d'eau...

JOYPAD 1/92:

An niveau de l'action, Castlevania est également génial, l'ambiance du jeu est bonne et on n'a pas vraiment le temps de s'ennuyer tellement le nombre de monstres à tuer est important. **GLOBAL 93%**

Le jeu 8 Mégabit
11 niveaux

Pour 1 joueur

Système: Super
Nintendo
Entertainment System



KONAMI
La passion des jeux



Autres jeux vidéo pour ton Gameboy et le Nintendo Entertainment System:



F&P R2/336 P1

Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

TINY TOON



Drôles de jeux pour stars de la TV



Nouveau

Mauvais TOONS sur NES!

Au pays des Toons, un gag chasse l'autre. Babs, l'amie de Buster Bunny™ a été enlevée par le méchant Montana Max™. Les niveaux sont différents de ceux de la version GAME BOY et sont naturellement tout aussi amusants.

- pour 1 joueur
- Système: NES

TINY TOON ADVENTURES, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros. Inc. 1992

Des tas d'autres jeux KONAMI sur GAME BOY et NES



Nouveau

TINY TOON - La passion des jeux

Chasse au lapin sur GAME BOY!

Buster Bunny™, Plucky Duck™ et Hamton™ sont les sympathiques petites stars de ce super jeu. Découvrez

leurs folles aventures au milieu de sombres forêts ou dans des villes bruyantes. Réactions rapides et intelligence indispensables pour ce nouveau jeu de KONAMI.

- pour 1 joueur
- Système: GAME BOY

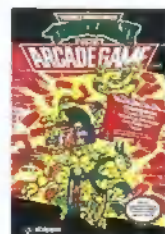
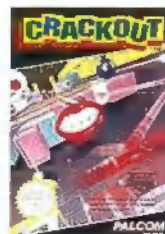
Distribué par BANDAI
Pour plus d'informations sur les jeux,
appelez-nous au:
(16-1) 34.64.77.55

PALCOM
SOFTWARE



KONAMI

La passion des jeux



Nintendo®, Game Boy™, the Nintendo Product Seals and other marks designated as "TM" are trademarks of Nintendo.

F&P 92/285 P1